第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雜誌

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

6月30日創刊2號
No.2 1995



全面推介 WORLD HEROES PERFECT ● 超人學園

增強攻略內容！

艾法尼雅戰記 II
同級生2 100% 享受手冊
GRAN CHASER 秘道攻略
制服傳說、紺碧之艦隊
3×3 EYES ~吸精公主~ 四川篇

大送獎品

NEO • GEO 紀念版 CD 遊戲機
《餓狼傳說 3》、
《風雲默示錄》、
《雙截龍》遊戲 CD
大量遊戲海報

~~每本港幣35元~~
推廣特惠價
港幣28元

我想靚足一世...

想進補?唔吸收盞無謂...

零食多多, 又唔想肚仔扭計...

....

我想有强健嘅身體...

....

你今日飲咗未？

飲 Yakult，有100億個健康理由！



每支益力多含有多達100億個特殊活性乳酸桿菌，全港獨一無二；日日飲用，能抑制體內害菌增長；更可調節腸臟機能，幫助消化，强身健體，護膚養顏...益力多益處多多，你今日飲咗未?



有疑難．話我知！！

以下是信件一封：

問：點解第二期仲未有信？
答：因為編輯老作。

問：點解要老作？
答：因為要招信。

問：點解要招信？
答：因為有電視遊戲信箱。

問：點解會有電視遊戲信箱？
答：因為讀者會有問題問。

問：點解會有問題？
答：有就有啦！

問：……有甚麼問題問？
答：所有關於電視、電腦遊戲主機、軟件的問題。

問：點樣問呢？
答：當然是寄信。

問：寄去邊？
答：寄＜九龍旺角郵政信箱79489號＞，信封面註明＜遊戲誌．電視遊戲信箱＞。

問：郵費要多少？
答：六月開始加到1．2元啦！

問：所有有關問題也可問嗎？
答：基本上是，但太白痴免問。

問：例如呢？
答：你D問題。

問：……我又有個問題。
答：隨便。

問：版位騙夠了沒有？
答：……一二三四五六七……差不多吧。

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE
6月30日 創刊2號
No.2 1995

目錄

強力特集

新Game速報

攻略一族

遊戲玩家有話說

賞心樂事

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON◆FREELANCE WRITER／基斯、楚堅、FUKUDA、CECIL◆DESIGNER／LEO CHUI、ANTHONY LEUNG◆COVER DESIGN & 3D MODELING／ANTHONY LEUNG◆IN-HOUSE TRANSLATOR／TONG SUI KIN◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆PRINTING／PARAMOUNT PRINTING CO., LTD.◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCE LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2527-1765◆ADVERTISING AGENT／INFO RESOURCE LTD. TEL:(852)2527-1765

GAME PLAYERS MAGAZINE published by CINEASTE INTERNATIONAL LTD. Address:7/F, 206 Prince Edward Road West, Mongkok, Kowloon, Hong Kong.
Tel:(852)2380-2223 Fax:(852)2393-9090 Modem:(852)2390-7775
Email Address:cineaste@glink.net.hk

預你唔睇（編者話）

據一些同事、朋友、家人形容，我似乎是有屋企的。
不過，使用率已經愈來愈低……
或許有天當我回到這個幻之屋企時，會發現應該屬於自己的床位已經給租了出去……
最少，聽說我所養的貓最近已經開始善用這片丟空了的地方來睡……
難道以後回家時要睡貓籠？

J.J.

熱血編集日誌
某月某日，搖電話告知家人當晚因趕工又要夜歸，老媽說了很有趣的一句：「嗨，地鐵燈箱廣告尋子要多少錢？」結果當晚又趕工至通宵，大可聞雞起舞。
某月某日忽發奇想，如果在家裡安裝一卡鐘，老媽大可知道兒子有否歸家，以免因長期失蹤而要到房署更改户籍。
某月某日，徹夜火拼進行得如火如荼，戰況已達兩夜，看來成為V3三連霸亦不是難事，於是大伙兒果敢地向著目標進發，背景立時響起《宇宙戰艦大和號》的主題曲，好不感人。
某月某日，當各位讀者手執此書時，眾編輯已正埋頭苦幹下期書刊，各人手執一瓶「力保健」，一骨碌渴下立時變成超西雅人，身冒金光地執筆烈戰！

戰鬥民族ARES

在創刊號出版前數日，聽到一些不利本刊的傳言，例如有人要禁書，又說弊誌沒有版權，嚇得一些遊戲零售商幾乎不敢入書，皆因怕開罪某大公司……連在下亦給嚇至面無人色。終於，書無被禁，但其分色質素……真是欲哭無淚，唯有向大家講一聲對不起。希望大家給多一次機會，繼續支持（面紅）。還有請大家快快填好意見調查的表格寄來，可能頭獎NEO • GEO 紀念版CD-ROM的得主就是你！

WIDDON

以下係一個通了五晚頂的編輯所能寫的編者話，內容係講述佢有幾疲倦：

ZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZ
ZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZ
ZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZ
ZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZ
ZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZ
ZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZ

以上係一個通了五晚頂的編輯所能寫的編者話，內容係講述佢有幾疲倦，現在經已報道完畢，收線。

米奇Z

使用本書時之注意事項

1.因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2.閱讀時請與本書保持一定距離。
3.長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4.由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5.請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、潑水拭抹本書。
6.由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項
●請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
●閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
●有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。



戲索引

（本索引以筆畫排序）

《GAME PLAYERS MAGAZINE》

出了兩期《GAME PLAYERS MAGAZINE》，我們好希望知道你對這本雜誌的感想，以便我們盡快作出改善。既然要勞動你花個二郵費給我們寶貴意見，當然不會讓你空手而回，我們已準備了大批遊戲海報，只要你大筆一揮，即有機會取得這些精美海報，不過每款海報都數量有限，海報將以抽籤形式送予參加者。

另有遊戲大獎！

除海報之外，參加者還可參加大抽獎，奪取NEO • GEO 紀念版CD-ROM及NEO • GEO遊戲CD。雙重得獎機會你不會錯過吧？快填妥問卷，寄九龍旺角郵箱79489號《GAME PLAYERS MAGAZINE》吧。

截止日期：7月21日

精采遊戲海



ARC THE LAD



CUTTY HONEY



LITTLE MASTER



魔導物語-大幼稚園兒



HYPER FORMATION SOCCER



重裝甲少女組



RPG 製作室


GALAXY FIGHT



翡翠龍傳説超任版


幼稚園戰記魔陀羅



機動戰士高達PS版



幽遊白書FINAL魔界最強列傳



美少女夢工廠2 PCE版


天壤無窮

EXCITE STAGE'95

問卷調查 兼 雙重送大禮


LADY STALKER


超級夢幻模擬戰


ROAD 2


ME L JACKET

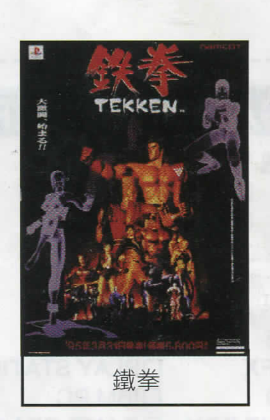

STAR BLADE α

報列陣！！


龍騎士


魔劍道2


美少女夢工廠超任版


鐵拳


銀河公主傳説
優奈2


餓狼傳説3


SUPER REAL 麻雀P IV ＋
相性診斷


聖少女戰隊2

仲有《天地無用》、《得點王3》、《悟空傳説》……

問卷大抽獎獎品

大獎：NEO • GEO 紀念版CD-ROM一部
二獎：《餓狼傳説3》遊戲CD一張
三獎：《風雲默示錄》遊戲CD一張
四獎：《雙截龍》遊戲CD一張
五獎：《拳皇'94》珍藏卡一套





鳴謝 COMPUTER PLAZA CO. 贊助獎品

請貼上
一元二角
郵票

寄

九龍旺角郵箱79489號
《遊戲誌GAME PLAYERS MAGAZINE》
問卷調查

《GAME PLAYERS MAGAZINE》問卷調查表格

1. 你喜歡下列哪一類型遊戲？
□動作 □格鬥 □射擊 □RPG □智力
□歷險 □運動 □賽車 □戰略 □模擬
□成人 □其他：________

2. 你家中擁有哪些機種？
□任天堂 □超任 □世嘉五代
□SATURN □PC FX □PLAY STATION
□PC ENGINE □3DO □IBM PC
□NEO • GEO □GAME BOY □GAME GEAR
□其他：________

3.你認為《GAME PLAYERS MAGAZINE》應該增加哪些內容？
____

4.你最喜歡《GAME PLAYERS MAGAZINE》哪部分內容？
____

5.你最不喜歡《GAME PLAYERS MAGAZINE》哪部分內容？
____

6.請列出《GAME PLAYERS MAGAZINE》令你不滿的地方。
____

7.你認為以下內容在《GAME PLAYERS MAGAZINE》中的比重應佔多少？
a.攻略 □一半以上 □三分一 □四分一 □四分一以下
b.新遊戲介紹 □一半以上 □三分一 □四分一 □四分一以下
c.秘技 □十版以上 □十版 □六版 □四版

8.你可有閱讀日本遊戲雜誌的習慣？
□有 □沒有

9.你還有其他寶貴意見提供嗎？
____

個人資料

姓名：________
年齡：________
性別：________
身份證號碼：________（ ）
地址：________
____
____
聯絡電話：________

請揀選一款你想要的遊戲海報
□ARC THE LAD
□CUTTY HONEY
□LITTLE MASTER
□魔導物語-大幼稚園兒
□HYPER FORMATION SOCCER
□重裝甲少女組
□RPG製作室
□GALAXY FIGHT
□翡翠龍傳說超任版
□幼稚園戰記魔陀羅
□機動戰士高達 PS版
□幽遊白書FINAL 魔界最強列傳
□美少女夢工廠2 PCE版
□天壤無窮
□EXCITE STAGE'95
□LADY STALKER
□餓狼傳説3
□超級夢幻模擬戰
□CLASSIC ROAD 2
□METAL JACKET
□STAR BLADE α
□龍騎士
□SUPER REAL 麻雀P IV＋相性診斷
□美少女夢工廠超任版
□魔劍道2
□銀河公主傳説優奈2
□聖少女戰隊2
□鐵拳
□天地無用
□得點王3
□悟空傳説

※歡迎影印表格參加



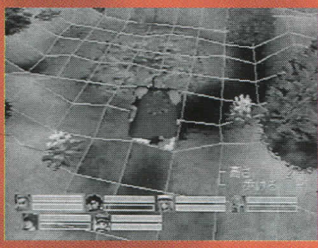
戰術型3D RPG登陸SATURN！

RIGLORD SAGA

機種　　：SATURN
製造商：SEGA / MICRO CABIN CORP.
預定發售日：7月21日
價格　　：5800日元
遊戲性質：RPG
容量　　：CD-ROM

一個只有次世代機才能勝任的RPG！

雖然現在家庭遊戲機已經全面進入次世代的年代，而很多種類的遊戲亦已開始能發揮出這些次世代機的性能，但以RPG來說，一直未能給人一種次世代的感覺，不過，這次要介紹的這個＜RIGLORD SAGA＞，便是一個專為次世代機而設計的遊戲。


■遊戲的畫面是以完全3D的手法來表現的。

■男主角艾沙，為了奪回王國而戰。




■忍者戰士武藏，是主角艾沙的好對手。

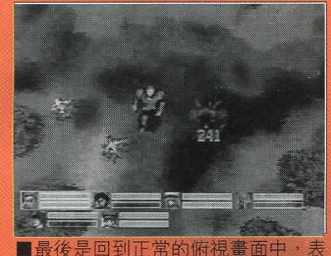
以嶄新的3D手法來表現的地圖

這遊戲的最大特點，可說是那完全以3D構成的遊戲世界。玩者可自由變更四種視點來看圖版上的狀況，其中更有以人物為中心回轉的360度視點。另外，在戰鬥時還可在地形上加上方格線，以便掌握著地形起伏的狀況以及與敵人之間的實際距離差。


■戰鬥開始，首先是決定攻擊的對像及攻擊的方法。

■跟著是以動畫來表現攻擊過程。





■最後是回到正常的俯視畫面中，表示出敵人所受損傷的程度。

完全以動畫來表達的戰鬥畫面

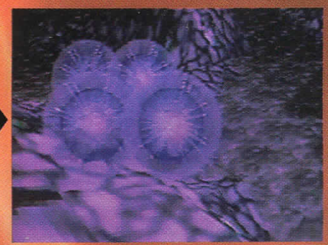
遊戲中除了有著3D的世界外，事實上，遊戲中的所有人物都是以多角形方式來製作的，因此，戰鬥時人物的動作均會以動畫表現出來，而且更會是由普通的移動畫面流暢地變成近距離的戰鬥畫面，就像在看電影一樣。

■這是僧侶艾莉莎使用回復魔法時的連續畫面，除了視點是在不斷的改變外，你還會看到艾莉莎是合起雙手，垂下了頭來唸咒文的！











人氣漫畫故事完全遊戲化！

超任版 魔法騎士

機種：超級任天堂	容量：12M ＋ 64K 電池記憶
遊戲類形：RPG	開發狀況：50%（6月1日為止）
生產商：TOMY	其他：記憶續版
預定發售日：95年8月	
價格：9800日圓（預定）	

自93年12月開始連載漫畫，並於94年10月在日本上映動畫的人氣系列「魔法騎士」，繼GAME GEAR版、GAME BOY版後，終於在超任上正式登場。大家將可以遊戲的RPG的形式，再度重溫三位可愛的魔法騎士的事跡。

被異世界召喚的三位少女——異世界裡的「魔法騎士」

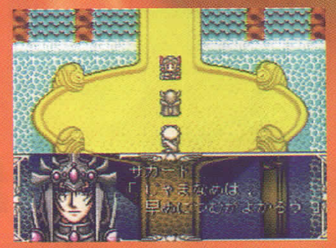
光、海和風原本都是生活在現實[世界的活潑少女，但一天，三人同時被異世界的艾美露公主召喚，到了異世界「沙菲路」。沙菲路是個憑意志而存在的世界，全靠艾美露公主的禱告，沙菲路才能安享太平。可是，艾美露公主卻被神官沙加所囚禁，為了救出被囚禁的艾美露公主，三人經過多重考驗，要成為真正的魔法騎士。



■魔導師古里夫在光、海和風三人初到沙菲路後一直向三人提供指引。



■劍師蓓妮西亞最初以為光、海、風三人是來偷武器的小偷。後來，她會和異世界生物莫哥娜一同協助三人尋找用來製造她們的專用武器的礦物「艾斯古度」。



■他就是把艾美露公主監禁起來的神官沙加，大家合力打倒他吧！



■魔操師艾斯安妮是神官沙加派出阻撓魔法騎士的首名戰士，她原是魔導師古里夫的徒弟，後來出賣了師父，投向神官沙加的陣形。

關於遊戲——

可操縱的人物

遊戲的基本操作跟一般的RPG差不多——A掣決定、B掣取消、X掣開啟人物特性表。而遊戲中可操縱的人物除了光、海和風三位魔法騎士外，還會根據劇情而出現第四個人物。不過，這第四個人物可能不會成為你的朋友的啊！



地圖上的敵與友

遊戲中，大家會在地圖上發現一些人物，這些人物有可能是朋友，也可能敵人，無論如何，你也該去跟他們接觸。

要是遇上友好的人的話，他們可能會給你提供很有用的情報和寶物；但要是遇上敵人，便可能要大打一場了。



■遇上友善的精靈，牠提醒你要小心前面的敵人呢。







戰鬥畫面

一進入戰鬥畫面，玩者便可以決定以武器攻擊、以魔法攻擊、使用道具、改變陣形、逃避和防禦六種行動。



攻擊的先後次序，是根據畫面上所有角色的「敏捷度」來決定。數值愈大，愈先攻擊。

配音

為了令戰鬥更具臨場感，遊戲生產商特地為每個人物戰鬥時配上聲帶。而配音的當然就是動畫版的配音員了。

會成長的武器和防具

這個遊戲比較特別的地方，就是各人的武器和防具是專用的，而且是會成長的。而隨著武器的成長，隨了威力和防禦力會大增之外，外形也有顯著的分別。這一切都會在遊戲畫面中表現出來。

正因為這樣，沙菲路這個世界是沒有武器店和防具店的。

魔法書、魔法具

各角色要使用魔法，除了自己學會那種魔法外，還有魔法書和魔法具可以使用，令還未夠程度學會那魔法，甚至讓不可能學會該魔法的人也可以使用一些魔法。這些魔法書、魔法具之類的道具，有的是只能使用一次的，有的是可以多次使用的，有的則只能在特定時機方能使用。

召喚魔神

除了一般RPG中常見的武器攻擊和魔法攻擊外，三位魔法騎士還會根據劇情而取得三具威力無鑄的魔神。三具魔神分別是「海之魔神聖尼斯」、「風之魔神溫特姆」和「光之魔神尼雅斯」，當三位魔法騎士取得屬於她們的魔神之後，在戰鬥時只要選用「魔神」指令，便可以召出魔神作支援攻擊。

而假如齊集三個魔神，在乎合特定的條件之後，便可以令三個魔神合體成「究極之神」發出致命的一擊。這就像格鬥遊戲中的超必殺技一樣。

魔法

超任版《魔法騎士》世界中的魔法是分為地、水、火、風四種屬性的。基本上，使用魔法是會消耗MP的。但要是魔法屬性與角色的屬性相同的話，有些魔法即使是已耗盡MP也是能使出的。

光所使用的其中四種魔法

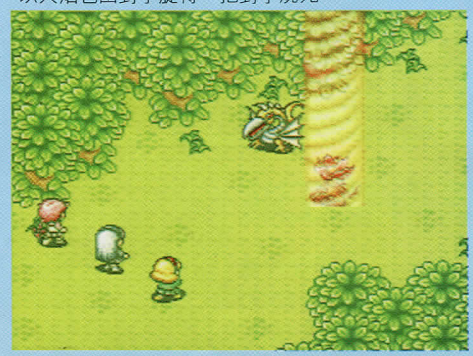
火焰箭
顧名思義，是以火焰做出來的箭來攻擊對手。



紅色閃電
以變了紅色的閃電來電殛對手。



飛炎之舞
以火焰包圍對手旋轉，把對手燒死。



赤色波動
以波浪狀的火焰包圍對手，最後令對手陷入火焰的旋渦中。





Mega—CD的PRG皇者 終於在Saturn中堂堂登場！

LUNAR

（暫定）

機種	Saturn
製造商	角川書店
預定發售日	96年1月
價格	未定
遊戲性質	RPG
容量	CD—ROM
其他	Memory Back Up Card對應
開發狀況	20%



究竟過去的5位勇者能否再次走去一起降妖伏魔呢？還是有新同伴加入？



一對命多舛的小情侶，再一次受到離別的傷痛，唉……！



比Mega—CD更強更完美的Saturn版

在Mega—CD的眾多RPG當中，「Lunar」可算是最受歡迎的一個系列了，因為這Game無論在畫面，戰鬥系統或是音樂方面都是首屈一指的。而開發商Game Arts繼「Lunar 2」後，決定將「Luran」帶到一個更到的層次上——Saturn。不過Game Art今次將會集中火力在程式開發上，而發行的工作則交由角川書店負責（因為角川書店是「Lunar」漫畫版的發行）。為了更認真地製作，Game Art再次請來「Lunar 2」的插畫設計師—佐滕肇先生，為這新版本繪畫了很多構想圖，以供參考之用；而今次則找來了五張，以解廣大「Lunar」Fans的相思之苦！（一笑）

STORY

在山野間裡的布洛村，有一個少年人對「龍騎士—達因」非常敬仰，他的名字叫亞利斯。每年一度的女神祭典，亞利斯由於冒險心作怪的關係，決心要找到達因的白龍，他便聯同少女露娜及村長之子拿姆士一起向白龍之洞進發……

對於從未玩過「Lunar」系列的玩家來說，這絕對是一個好故事；至於那些玩過「Lunar」的玩家也不要失望，因為今次的版本是除了加入新的故事外，還會解開一些「Lunar」的謎，相信大家定會一玩再玩吧！



另一幅構想圖是集合了一百個魔導建築家之力所建成的巨大建築物，是可以通往異界的「終結之城」。



浮遊戰艦正在追捕主角等一干人，而且還被怪物襲擊，真是禍不單行。從這張構想圖看來，今次的故事還會被帶上天空。

原班人馬再戰江湖

為著保留「Lunar」的原著神髓，以往的製作人員將會再次上陣，他們包括了角色設計的窪岡俊之（也是「冒險少女娜汀亞」的角色設計），劇本創作的重馬敬與前作的工作人員，相信他們一定會再創佳績。



站在亞利斯面前的巨大敵人的構想圖，看來他擁有非常強大的魔法，究竟他是誰呢？



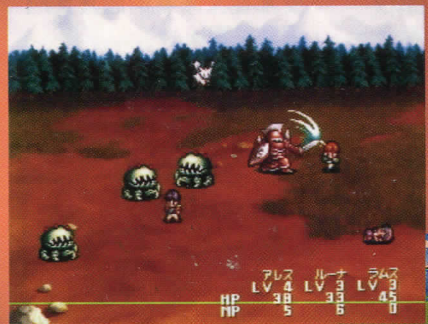
亞利斯遇上了星之龍（又名記憶之龍）——隻由有星河開始便存在的龍，相信他是無所不知的。



神之牢獄被打開了，被封印了的惡魔終於被解開，而且還準備統治世界，亞利斯等人看來不是他們的對手……從此幅構想可知道當中的戰鬥是可等激烈！

新作和舊作的畫面大比較

如果要將Saturn的機能和Mega—CD的機能作比較的話，好像是有點不公平吧！現在就讓我們看看，究竟Saturn版的畫面漂亮到哪一個程度。還有一點不能不提，就是今次進入戰鬥的方式有所不同，主要是由隨意遇上怪物的方式轉為看到怪物後再碰上的遭遇方式，那是很不同的地方吧。



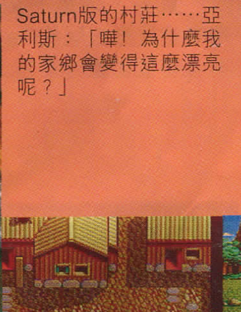


但新作則顯得更精細及更真實

舊作的戰鬥書面已經很漂亮



Saturn版的村莊……亞利斯：「嘩！為什麼我的家鄉會變得這麼漂亮呢？」



Mega—CD版的村莊雖然不錯但顯得較為冷清。



表現得很陰森的迷宮，在畫面中可以看到怪物的所在位置，究竟……應該不應該走過去戰鬥呢？還有，可不可以逃跑呢？



迷宮裡的戰鬥非常激烈，而且還可以表現出Saturn的多角色顯示機能。



惡貫滿盈的魔法皇帝加利安可會再次出來作惡？





不單止畫面和Game本身出色，連資料搜集也是非常詳盡。

經過2年的製作時間，3DO的第一隻全多邊型F-1Game終於完成

FIGP in 3DO

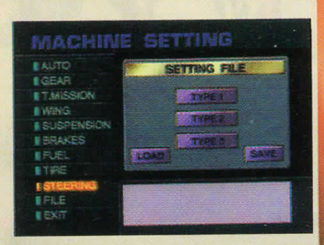
製造商	:	PONY CANYON INC.
預定發售日	:	未定
價格	:	未定
遊戲性質	:	RAC
容量	:	CD-ROM
其他	:	——
開發狀況	:	——

FOCA承認的真實型F1Game

這Game中的資料是完全真實的，而且是經過FOCA核准的，所以當中的車隊，車手等的資料都是非常詳細，連車手本身的戰績亦都一清二楚，對於一些F1發燒友來説，這是一隻不可錯過的佳作。



很詳細的資料，左邊的是片手右京而右邊的是賓度爾，車隊則是泰利爾



由於是很像真的F1Game，請小心地調校你賽車的每一項細節

第一隻採用Real Time多邊型的3DO遊戲

首先，這是一隻可以用多重視點去玩的Game，而且整個遊戲也是建築在3次元的CG世界，不論跑道，賽車，建築物都是由多邊型所構成。還有連引擎，齒輪比與及氣動力等的調校都能細緻地在賽車行走時表現出來；每個玩家都可以感受那從來未有的超真實F1駕駛感覺。

三個不同的視點



1）駕駛倉內



2）整架賽車



3）從高空中看下來

每一個賽車手的駕駛風格都被忠實地捕捉下來

由於每一個車手的駕駛風格都被記錄下來，若與電腦對戰時便會倍覺投入；那就是説，舒麥加的狠勁，貝加的穩健，文素的勇猛，玩家都可以在這Game中一一領略到。

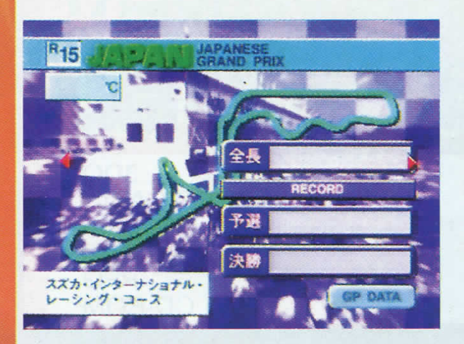
不同的賽車手都有著不同的風格，看你能否一一打敗他們。





94年的16戰的全部賽道都被完全收錄了

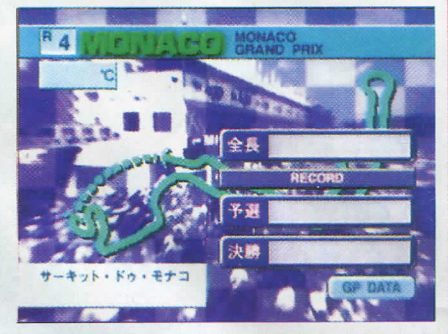
所有有關94年的16條賽道的資料都正確地重現。不論是彎位的角度，道路的高低差，氣溫和路面情況等都絕不放過。這就是和以前的F1Game最不同的地方，製造商決心要造一個絕對像真的F1Game。



日本的鈴鹿賽道，既高速又多彎，並不易應付



意大利的蒙莎賽道，這是最高速的賽道之一，你有膽「踩盡佢嗎」？

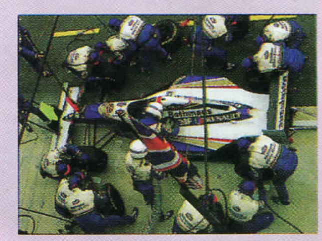


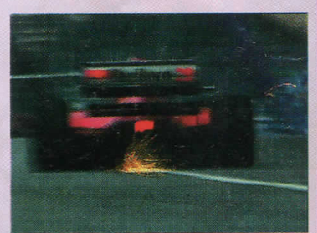
摩洛哥的蒙地卡羅賽道，是狹窄多彎的高難度賽道，不知有多少車手以戰勝它為目標！

Game中加插了不少真實相片影像

過去數年中有關F1比賽時的名場面，名勝負等都以真實相片的方式收錄在這Game中，這些充滿迫力的相片都會在遊戲時加插入去，令到玩家體驗到F1真正的樂趣。

大量的真買影像都會在遊戲中出現





所有資料都被有系統地儲存在Game中的資料庫

在資料庫中的資料可分成車手，車隊以及賽車機器三類，而當中每一個資料都非常詳細，還有對每一個項目都有一些客觀的討論與潛質的分析，活脱脱就是一本資料詳盡的F1記事簿。



法拉利的車手亞里斯，資料非常詳細，不知有沒有説他的女友就是後藤久美子呢？（一笑）



車隊的資料有著很中肯的分析



連每隊車隊的每一個型號都拿出來比較，真厲害！

以資深F1記者逆瀨川正人作本Game的監製和資料顧問

既是F1新聞記者，也是「Fuji Television Offical F1 TV Hand Book」一書中的編輯的逆瀨川正人先生，正是本Game的監製與資料顧問，相信大家也不會再對本Game有懷疑吧？



3DO首個日本RPG登場！

SWORD & SORCERY 魔法劍傳說

機種：	3DO
製造商：	MICRO CABIN
預定發售日：	9月
價格：	未定
遊戲性質：	RPG
容量：	CD-ROM

以3DO進入劍與魔法的世界！

一直以來，3DO的遊戲都是以美國等海外推出的遊戲為主流，雖然亦並非沒有RPG，但對於香港用家的接受程度來說，就始終不及那些由日本公司推出的RPG了。不過，各位3DO的用家可以放心了，因為今次要介紹的這個<魔法劍傳說>，便是一個地道的日本式RPG了！



■即使是在村內時的畫面，也是以3D立體的方式來製作的。

利用了次世代主機功能的遊戲系統？

首先，遊戲中的地形變化是是3D造形的機能來表現，視點角度亦可自由地變化。而遊戲的戰鬥是以戰略式戰鬥系統來進行，即是說當戰鬥開始時，畫面會變成戰鬥模式的畫面，而且戰鬥模式中的地形更會是和當時的地形完全相同



■除了可躲在障礙物背後回避敵人的攻擊外，更可將阻礙行動的障礙物毀掉。

STORY

主角露絲安的志願是成為魔法使，她和師父一起在比拉哥中生活，在大魔法使「國基杜」的指導下，她每天都在努力的修行中。

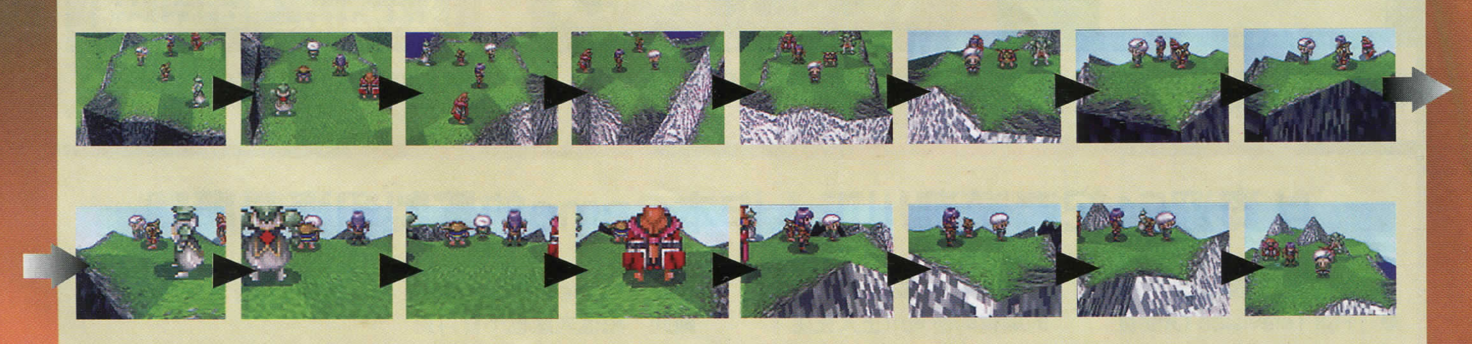
正當大魔法使出門時，來了一位非常有型的年輕人艾國，這位外表看來只20有歲左右的他卻有著一種怪病，每當晚上便會變成狼人，令他非常煩惱……

其實，他來到這　的原因，也是希望大魔法使國基杜能治好他這個怪病，而露絲安為了替艾國解決這事，以水晶球替他占卜，結果得出了只要往美拉杜村便可解決的答案，在冒險心及好奇心的驅使下，露絲安決定和艾國一起前往美拉杜村。

故事就是這樣正式開始了。

令人驚嘆的OP畫面

3DO雖然並沒有由主機提供的回轉放大縮小機能，但MICRO CABIN公司卻以程式來替這個遊戲加入了如此的機能，至於效果如何？以下便以OP的其中一段連續畫面來給大家先睹為快。



主要登場人物介紹

露絲安RUSION

主角。心地善良、樂天派、正義感很強的魔法使。





■在日間，艾國是一位外表帶點冷漠的英俊男子。

艾國ELGOAT

有時候會自尋煩惱的類型，樣子看來有點神經質。





■晚上卻會變成一匹野狼，到底是甚麼原因呢？

美拉卡MIMINAGA

在地底掘洞穴建村子的一族，雖然是位戰士，但卻有點膽小。

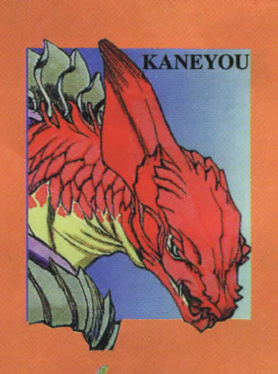


■相信是地鼠族的美卡拉，以那身材可以當戰士嗎？

卡尼約KANEYON

出身於蜥蜴族，從外表看來會是位戰士吧？







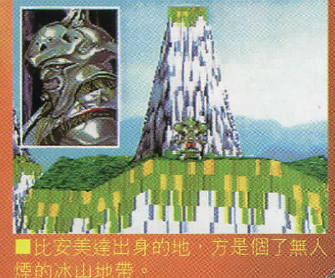
■在OP畫面中，卡尼約正站在一棵大樹之上。

■主角露絲安，無可否認是一位相當可愛的女孩子。

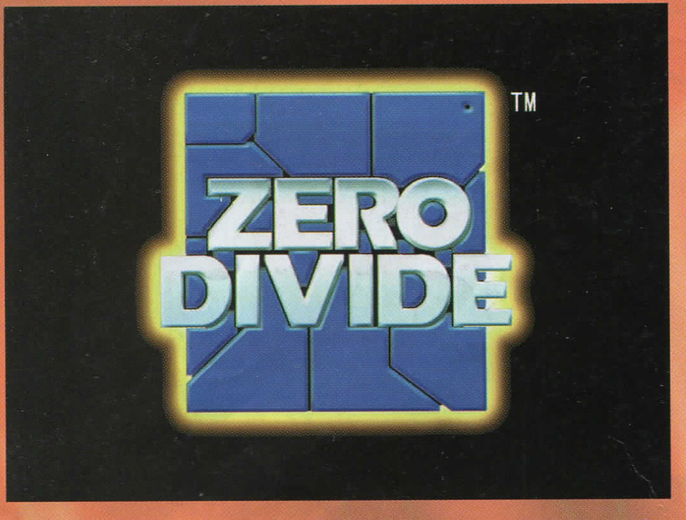
比安美達 BEOMELDER

一個擁有鎧甲般堅硬甲殼的種族，會是隊伍中的軍師嗎？





■比安美達出身的地，方是個了無人煙的冰山地帶。



構思嶄新的3次元格鬥 Game有最新資料 ZERO DIVIDE （零式裝甲）

機種	：	PLAY STATION
製造商	：	ZOOM
預定發售日期	：	95年
價格	：	8月25日
遊戲性質	：	ACT
容量	：	CD-ROM
開發狀況	：	35%
其他	：	2人對戰

終於完成了35%，但已經教人眼前一亮！

3月24日的「Game Expo」中已經完成了20%的「ZERO DIVIDE」（零式裝甲），因為其3次元格鬥表現得相當精采，當時已得到不少現家讚賞。到了現在已經完成了35%，但Game中角色的動作已相當流暢，必殺技亦相當華麗。

已經完成了大部份的角色選擇畫面「ZERO DIVIDE」到了現在已經可以選擇大部份角色，在角色選擇畫面中，只剩下「Draco」及「Nereld」的表示圖還未造好：但以精美的畫面看來，這肯定是一隻非常非常好的作品。希望這Game的製造商「Zoom」能夠繼續努力，儘快完成這隻大作吧！

已經完成了的角色選擇畫面


非常特別的作戰舞台，擴縮縮功能非常優良


WILD 3給ZERO轟了出台外，幸好及時捉緊台邊，否則……必敗無疑。


Cycnus的會心一擊，IO看來抵擋不了。

已完成了簡易的操作系統

這Game的基本動作系統大致上已經完成，每個角色都有著一些相同的動作，如今讓先大家看一看，到作品完成後便更易操控。

基本攻擊

○：拳攻擊
×：腳攻擊
□：防守

對手跌倒時

↑○：遠距離Down攻擊
↑或者↓．×：近距離Down攻擊

其他

□＋×：投摔技

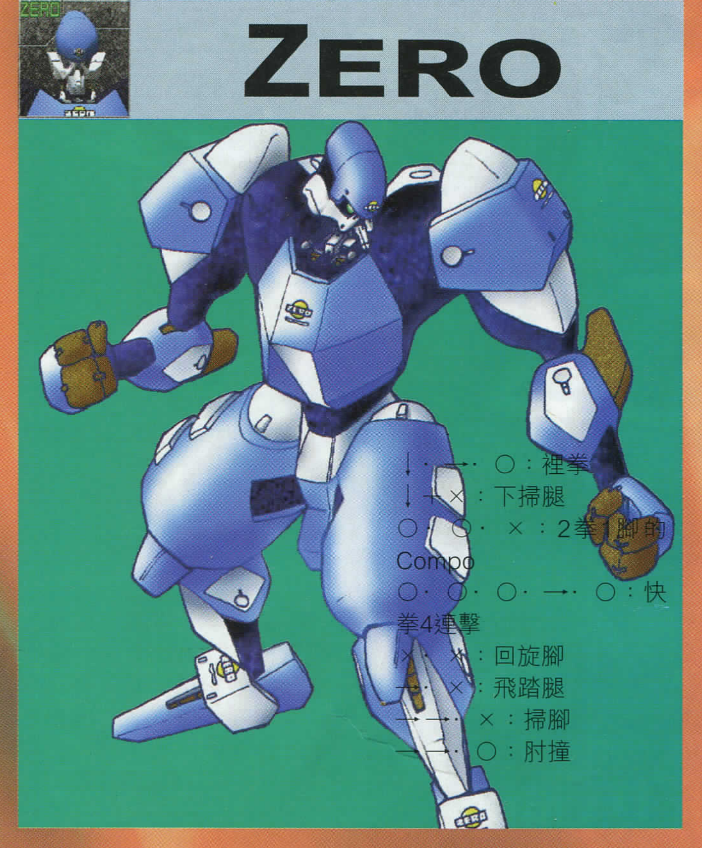
盡量利用Playstation的機能，非常流暢的動作



TAU用尾巴把ZERO捉到半天高

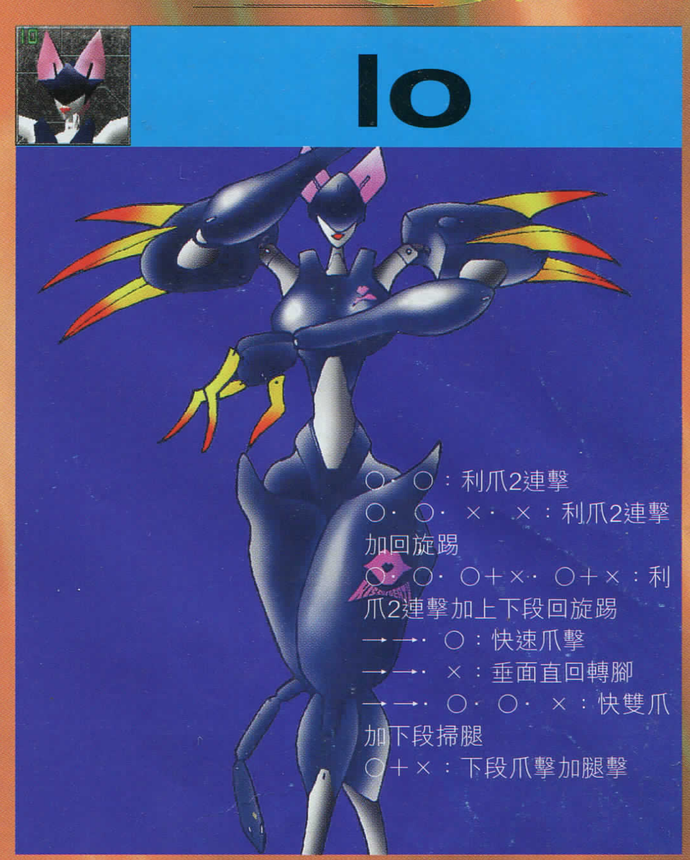

ZERO慘被「撻生魚」

ZERO



↓·→·○：裡拳
↓+×：下掃腿
○·○·×：2拳1腳的Compo
○·○·○·→·○：快拳4連擊
×·×：回旋腳
→·×：飛踏腿
→→·×：掃腳
→→·○：肘撞

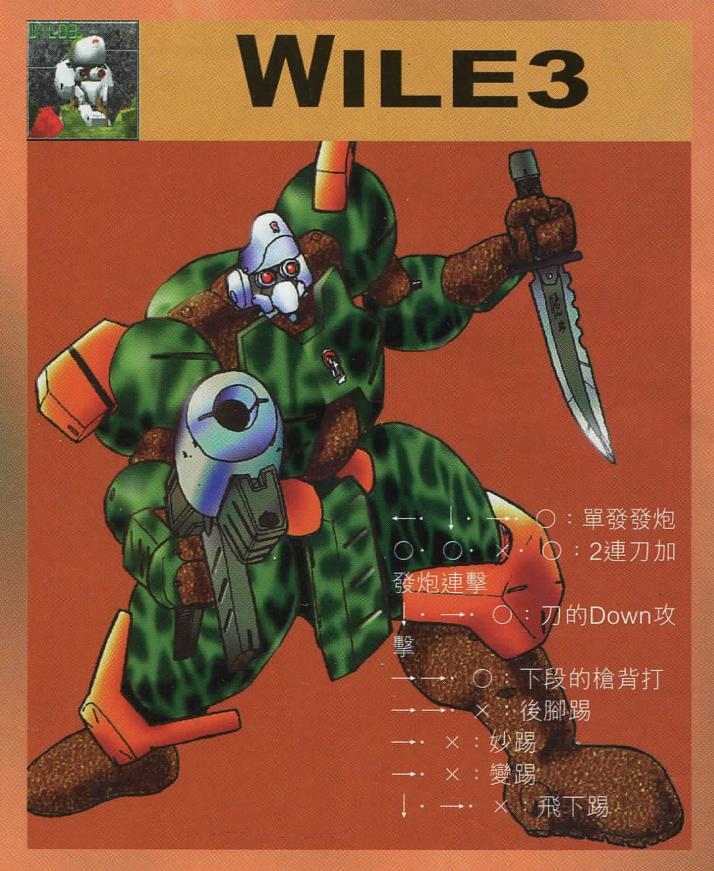
Io



○·○：利爪2連擊
○·○·×·×：利爪2連擊加回旋踢
○·○·○+×·○+×：利爪2連擊加上下段回旋踢
→→·○：快速爪擊
→→·×：垂面直回轉腳
→→·○·○·×：快雙爪加下段掃腿
○+×：下段爪擊加腿擊

四位角色的必殺技

WILE3

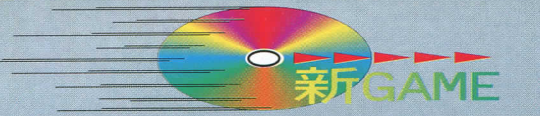


←·↓·→·○：單發發炮
○·○·×·○：2連刀加發炮連擊
↓·→·○：刀的Down攻擊
→→·○：下段的槍背打
→→·×：後腳踢
→·×：妙踢
→·×：變踢
↓·→·×：飛下踢

TAU



○·○·○·→·○·→·○：快拳4連擊
×·×·→·×·→·×：大尾巴4連擊



動作賽馬遊戲登場

STAKES WINNER



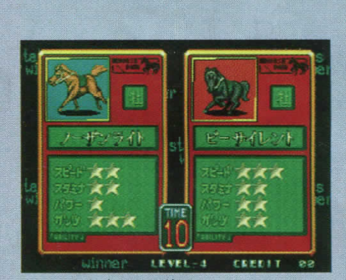
從來賽馬遊戲均以下注形式進行，但STAKES WINNER卻一反傳統，換以動作形式，令玩者能真真正正參與賽事。勒動韁繩、揮舞馬鞭，你能成為一個頂級騎師嗎？

遊戲方法


可二人進行遊戲



設有不同的賽事

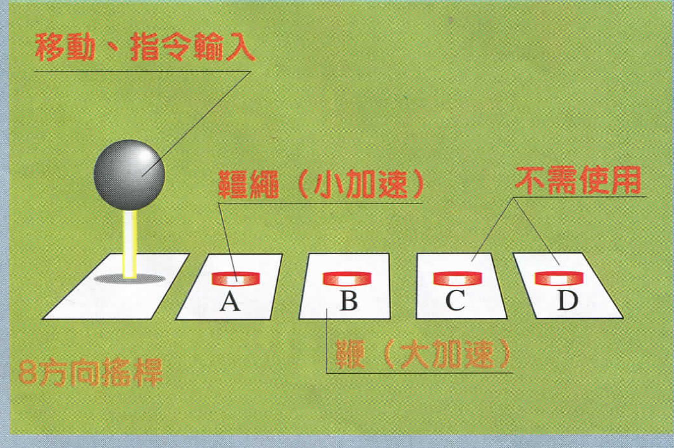

每匹馬均有不同狀態

正如天下烏鴉一樣黑，故天下馬兒亦一樣跑，基本上玩者實不用太著意於日本賽馬的方式，只要每場賽事能晉身三甲便行。至於流程方面分別是「3歲新馬戰」、「古馬」及「12－15比賽」，而每場比賽間均有調教版，好使玩者調教其馬匹，強化實力。


調教版中的單元

操作方法






調教後戰力增加


比賽中要注意單元！

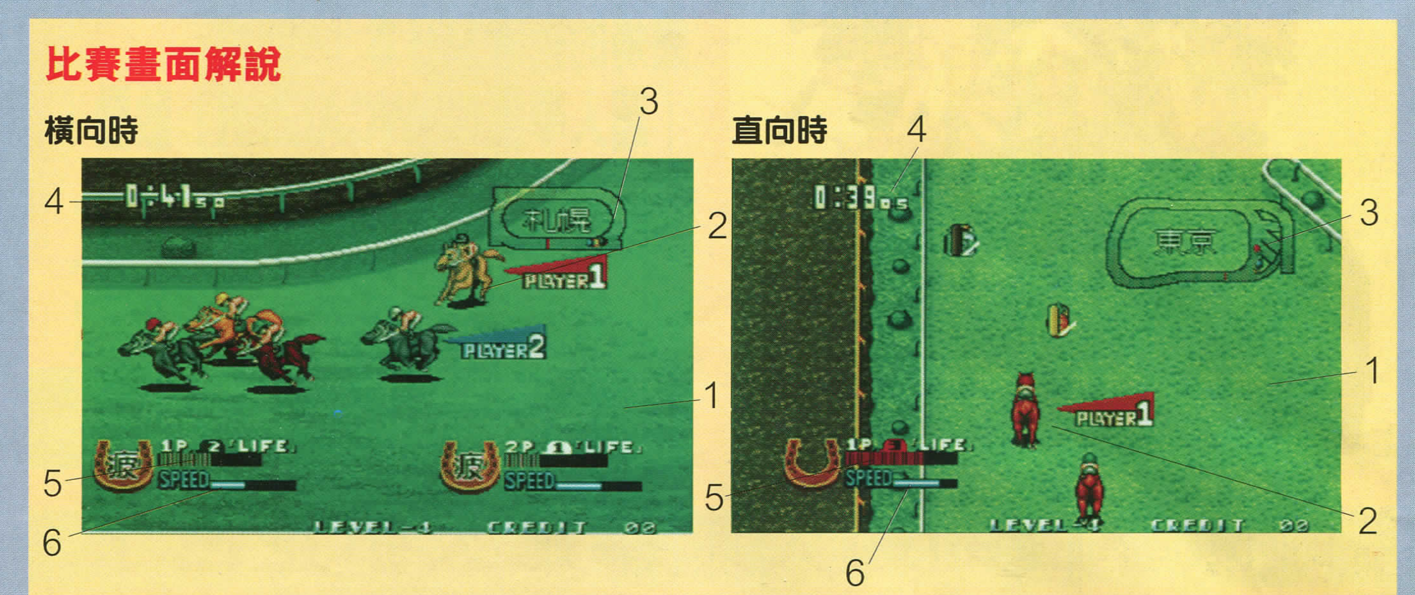




SAURUS 1995

比賽畫面解說

橫向時 **直向時**



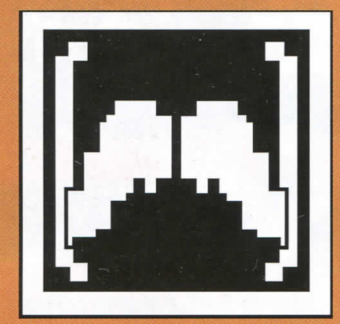
1.場地、分草地、沙地及外國草三種 2.馬 3.位置雷達 4.時間 5.生命計（用韁繩及鞭時會減少） 6.速度計

注意！遊戲中的單元

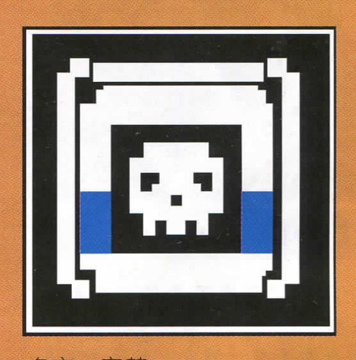
比賽中出現



名字：胡蘿蔔
效用：回復部份體力
出現率：高



名字：翅膀
效用：增加少量速度
出現率：中



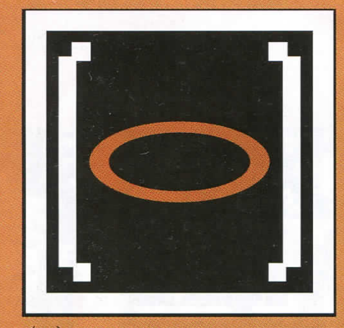
名字：麻藥
效用：一段時間搖桿反應惡化
出現率：高



名字：鼹鼠洞
效用：減少小量速度
出現率：中



名字：？
效用：以上四種單元中任可一種
出現率：低

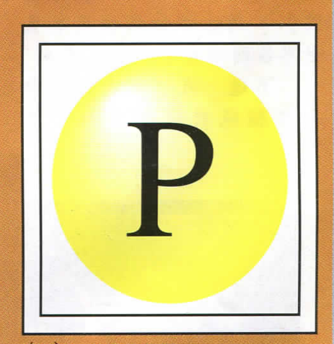


名字：STAMINA
效用：集齊四個便增加體力1點

調教中出現



名字：SPEED
效用：集齊四個便增加速度1點



名字：POWER
效用：集齊四個便增加力量1點



燃燒的近未來日本，「超人學園GOWCAIZER」啟動！

超人學園鋼帝王
VOLTAGE FIGHTER GOWCAIZER

機種：NEO・GEO	價格：未定
製造商：Technos Japan	遊戲性質：ACT
預定發售日：未定	容量：預計186M

超人學園的最大黑幕是大張正己？

相信只要是對動畫有點認識的遊戲迷，就肯定一眼可以看得出在這個遊戲中登場的人物是由制作「破邪大星彈劾凰」、「餓狼傳說劇場版」的大張正己先生負責的。但除了人物設計一職外，想不到大張先生還負責了遊戲中人物之一「布蘭達BRIDER」的配音效果，實在是一個相當創新的組合。

■大張正己設計的人物是這遊戲的一大特色。





■女角只有兩名，各位大張迷會否認為是太少了呢？

故事 STORY

時間是公元2017年。

自從1999年侵襲全關東的大地震以來，東京的首都機能便轉移到了東京灣上的人工島，並以中央電腦管理一切治安、交通等機能。而在那中心地區中，有一所總學生人數超越105400人的超大規模高校「國立比拉魯學園」，為這個時代的日本及世界各國培育了不少天才。

不過，在這個本應受中央電腦絕對統治下的人工島，卻發生了多件可怕的事件。有些人更看出了這些事件全部是在「國立比拉魯學園」的新校長赴任後才開始發生的……

而主角「凱座勇人」帶著稱為〝CAIZER STONE〞的鬥氣結晶石，來到了「國立比拉魯學園」。他來的目的，是為了以熱血英雄「鋼帝王GOWCAIZER」的身份，對抗巨大的邪惡……



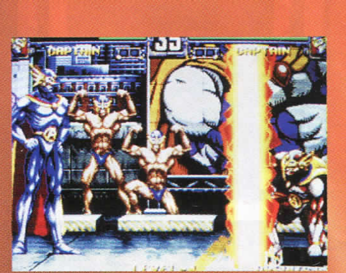
又是充滿個性的人物？

任可格鬥遊戲都會自稱自己的人物是充滿個性的，但在這個「超人學園GOWCAIZER」中，就真的做到了這一點。十名人物各有自己變身前和變身後的樣子，並在角色立場的互相衝突下展開了精彩的故事。

除此之外，人物的大小亦比一般格鬥作品為大，相信能令戰鬥更見迫力。

■遊戲中的人物常會給人一種似曾相識的感覺，就像「CAPTAIN ATLANTIS」，是否和某動作遊戲的主角有點相像呢？





■大家不妨看看附圖中的人物，的確是非常巨大。

■不過，到距離拉遠時，仍可展開像一般格鬥遊戲的戰鬥。



自動轉賬式的必殺技系統？

每位人物除了擁有自己本身的必殺技外，還可從打倒了的對手身上取去一種必殺技加在自己身上，所以即使是同一人物也好，加入過哪一人的必殺技亦會令操作時的戰略完全改觀。另外，若是戰勝了遊戲中的另一個自己時，更可藉此將自己本身已有的招式強化。

■ 奪去對手的招式來加強自己，令自己的攻守更見完美。

■ 看來是在工場內的戰鬥，背後的巨大機械人到底是甚麼東西？



無需多說的操作方法？

這遊戲採用了8方向控制桿，若連按前或後方兩次則可前衝或彈後。按掣方面是A掣輕拳、B掣輕腳、C掣重拳及D掣重腳，可說是傳統到不可再傳統的方式了。不過，會否因為是如此簡單，反而能提起你去嘗試這個遊戲的興趣？



■為甚麼格鬥遊戲的中國版面都總愛以萬里長城來作背景的呢？

十名人物的詳細介紹

鋼帝王GOWCAIZER

人物資料
真名：凱座勇人
校內所屬：第22區學徒校舍、貝爾納爾式最終格鬥技研習班2年生
年齡：17
身高：180cm
體重：71kg
血型：A
出生日期：1999年8月1日
喜歡的東西：TURN車、遊車河、辣熱狗
不喜歡的東西：一切筆試（不是做不到而是性格上不喜歡）、醃的食物
最重視的東西：RF900F・ISATO SPECIAL
從母親手上取得父親所用過的爛道袍。

紫紅京介KYOSUKE SHIGURE

人物資料
真名：紫紅京介
校內所屬：第21區學徒校舍
年齡：18
身高：178cm
體重：62.5kg
血型：O
出生日期：1998年6月20日
喜歡的東西：寂靜、讀書、冬天
不喜歡的東西：一切過去的記憶、夏天
最重視的東西：妖刀「驅愚羅」
姊姊的遺物「耳環」



SHAIA

人物資料
地球名：菱崎SHAIA
校內所屬：第23區學徒校舍、貝爾納爾藝能音樂專業班2年生
年齡：17（估計之地球年齡）
身高：168cm
體重：連BALLBOY計算在內是78kg
三圍：B88、W58、H82
血型：ΣpulsarRH+（以地球血型計算大概是B型）
出生日期：星間交曆222年12月26日
喜歡的東西：「貝爾納爾・沙爾」餐廳的星際首都雪糕
：酒吧「沙魯・比羅」的地中海式蒸小羊腿肉的特製奶油醬
：COSTUME PLAY、卡拉OK
不喜歡的東西：現時的上課、恐怖電影
最重視的東西：絲質長裙（亡父在他16歲生日時所送的禮物）
BALLBOY

KARIN

人物資料
真名：孫華鈴
校內所屬：第22區學徒校舍、貝爾納爾式最終格鬥技研習班1年生
年齡：16
身高：162.5cm
體重：這是秘密呢！
三圍：B83、W50、H80
血型：O
出生日期：2001年1月1日
喜歡的東西：鋼帝王（註•並非凱座勇人）、蝦燒賣
不喜歡的東西：沒有甚麼
最重視的東西：不求人
貓的布公仔



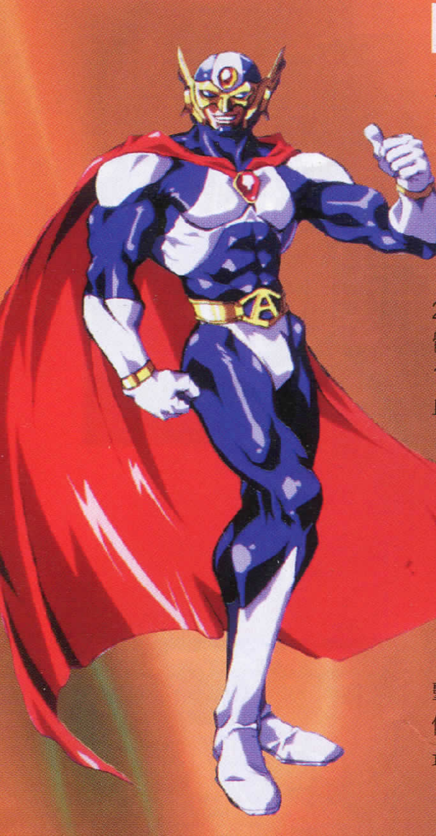
格鬥王神龍〝BATTER MASTER〞SHEN LONG

人物資料
真名：凱座轟一郎
校內所屬：沒有(神出鬼沒)
年齡：48
身高：175cm
體重：72kg
血型：A
出生日期：1968年1月16日
喜歡的東西：殺人後的優越感、勝利
不喜歡的東西：不值一殺的烏合之眾、戰敗
最重視的東西：自己的拳頭

不動丸FUDOMARU

人物資料
真名：不動鸞峰
校內所屬：第21區、A級古典教師
年齡：26
身高：188cm
體重：89kg
血型：A
出生日期：1991年2月10日
喜歡的東西：月光、戲曲「勸進帳」
不喜歡的東西：金髮藍眼、「基佬」
最重視的東西：刀（大刀是「雷孔雀、小刀是「霜麒麟」）
醍醐流茶器「亂霧宴」





CAPTAIN ATLANTIS

人物資料
真名：蘭迪・歷斯
校內所屬：第22區學徒校舍、貝爾納爾考古學研究士班2年生
年齡：17（變身後估計30）
身高：170cm（變身後估計200cm）
體重：55kg（變身後估計140kg）
血型：AB
出生日期：1999年11月13日
喜歡的東西：園藝（曾有人目擊他在變身後幫老人過馬路。似乎亦很喜歡幫助人。）
不喜歡的東西：體育（曾有人目擊他在變身後破壞高速公路。似乎他不喜破壞大自然。）
最重視的東西：鸚鵡螺化石「CAPTAIN・SHADOW」「COSMICMEN」的初版漫畫

MARION

人物資料
真名：DES/CO-P IV〝MARIONETTE〞(Defense Egoistic System/Compureate-Prot 4)
校內所屬：第22區域校內武裝風紀機構
年齡：3個月
身高：158cm
體重：398kg
血型：LS∵感應波集成電路A型〝MODEL-07〞
出生日期：2017年2月28日
喜歡的東西：BALLBOY、同調電極
不喜歡的東西：高電壓、高溫、小動物、生銹
最重視的東西：附設程式庫1「友情的培育方法」
附設程式庫2「戀愛的培育方法」

HELLSTINGER

人物資料
真名：卡修・傑史達
校內所屬：第21區學徒校舍、貝爾納爾式理工學研究班2年生
年齡：17
身高：182cm
體重：68kg
血型：O
出生日期：1999年5月26日
喜歡的東西：全身鏡、爵士樂、松子酒
不喜歡的東西：座敷、交響曲
最重視的東西：「當然是各位支持者了」



BRIDER

人物資料
真名：立花一輝
校內所屬：第22區學徒校舍、貝爾納爾土木監督科特級班3年生（同時亦是高機動加油隊總團長）
年齡：18
身高：184cm
體重：78kg
血型：AB
出生日期：1998年1月24日
喜歡的東西：貝爾納爾學園總校歌、貝爾納爾學園第22加油歌、看摔角比賽。
不喜歡的東西：自己變身後的樣子、BRIDER商品、只於變身後產生的自豪感。
最重視的東西：貝爾納爾學園E區加油隊旗
寵物小狗（名字是「力丸」）



擂台•英雄試練之地
暗黑超武會•真英雄誕生之所

機種：街機　　類型：ACT / 可2P



自上一屆世界英雄大會後，世上最強的戰士已告誕生，和平亦再次降臨。然而事隔一年，各人竟又收到布朗博士的請柬，請柬上只有「第三屆世界英雄大會」九字。於是各英雄再次雲集，令大地又一次充斥著戰意，而上屆大會的公敵宙斯亦於黑暗中有所行動，但更令人意外的是於宙斯之上更有一人虎視眈眈，雙眼溢出的只有一片殺意……

令人興奮的改進

操作系統的變更

以往「WORLD HEROES」的操作只用三個按鈕，分別是拳、腳及摔，輕重則以按鈕時間決定。而此最新版便改為四個，令操作更為細緻。



英雄能源系統

新版本在畫面的下角加上了兩個鬥氣表，每當人物進行攻擊時，鬥氣便會增加。在鬥表貯滿的同時，人物的英雄能源便足夠使出「瘋狂殺敵絕招」及攻擊力大增，基本上出現一發逆轉並不是難事。

瘋狂殺敵絕招

現今格鬥遊戲又怎可少了超必殺技，故此版本中各人物皆擁有具超破壞力的「瘋狂殺敵絕招」，每當英雄能源貯滿後便可使出，令遊戲更刺激。

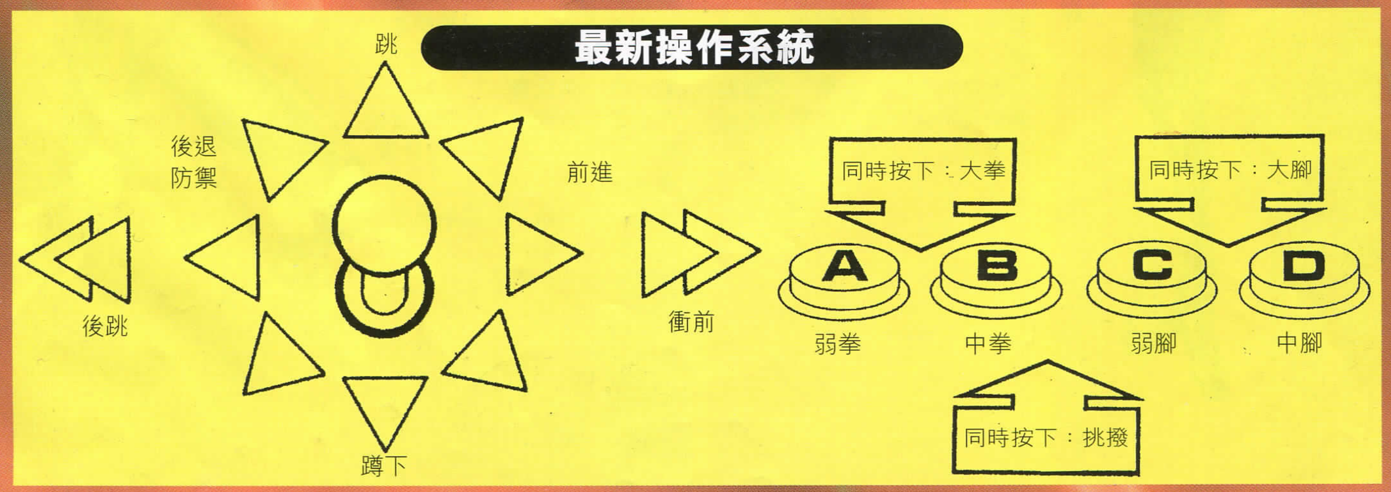
ABC技(特別攻擊)

除「瘋狂殺敵絕招」外，此版本更加入了所謂的ABC技，只要同時按下ABC鈕，或再加上指定的動作，人物更會使出特別攻擊，殺得對方一個措手不及。



空中防禦•攻擊防禦

新系統加進了空中防禦，基本上能善用便能完全封殺對方的攻擊，如善於空中戰的話便更有利，另防禦中作出攻擊更能作出突破，不致被「屈」。



注意！這便是驚異的ABC技！

在「Perfect」此版本中，除各系統皆已作出改動外，最令人矚目的便可算是新技倆「ABC特殊技」了。此系統的有趣之處便是指令基本上只要同時按下ABC三鈕便可實行，只有某些角色需再加上搖桿動作。而每名角色也有其技倆，有進攻的、也有防守的，可說多姿多采。

服部半藏＜疾風之術＞

此技倆可令已使出的所有招數全部強制取消，並且可再次輸入新的指令。此外如在重拳中按下再按下重拳，半藏更會連續擊出兩次重擊，十分便利。

風魔小太郎＜騙人術＞

裝出使出必殺技的動作及聲音，令對手以為有攻擊，故可趁此空檔作出防不勝防的攻擊，甚至將對方摔倒。

金龍＜閃電般的攻擊＞

當被攻擊時，在防守的同時輸入指令便會使出反擊技，搖桿指令分別←→（上半身）及↙↓↘（下半身）。

JANNE＜舞龍劍＞

在輸入指令的同時，聖劍便會變成鞭一樣，同時可將隔空攻擊破壞，熟練的話便可做到絕對防守。

J.CARN＜氣合入魂＞

此技倆可說不鳴則己，一鳴驚人。因為當輸入指令時，英雄能源便會貯存起來，一旦貯滿便可使出「瘋狂技敲絕招」。

MUSCLE POWER＜間手摔＞

身為摔角手，技倆當然是以摔角技為主。當接近對手，輸入指令時，搖捍同時輸入←→（上半身）、↙↓↘（下半身）及↖↑↗（空中），無敵的投技便會使出。

BROOKEN＜飛行攻擊＞

半空中按下後便會飛行，可再輸入「高空轟爆」的指令，再按下便會降落。另於地面近距離使出，便會變成頭攻擊。

RASPUTIN＜愛的拷問＞

這可是全人物招數中最「正」的攻擊，可用巨掌將對手「捽」小，對方中招後除會變小外，更不能使出必殺技及衝前，定必被愚弄一番。

SHURA＜虎形拳擊＞

這可是無敵的技倆，輸入指令後便會突然衝入對方懷中，並在施以重拳便立刻後退，更可怕的是即使防守也沒有效用，能源照扣可也。

ERICK＜擋箭牌＞

將手上的盾擲向對方，並且會飛返手中。於指令輸入時，搖桿同時輸入↙↓↘（下半身）、←→（上半身），至於速度方面，此技倆更是全場之冠。

MUDMAN＜跳躍飛行＞

本是沒有甚麼大用的技倆，但如善用便會令對手茫然失措。於空中輸入指令，人物便會飛跳至更遠，甚至跳到對方背後也不是甚麼難事，跟著當然是一記重擊吧。

J. MAXIMUM＜接鏢＞

當對方使出隔空攻擊時，只要配合時間輸入指令便會捉著攻擊，但要記著緊按不放，因為放手後攻擊便會飛回對手處，故看準時間才放手也不遲。

CAPTAIN KIDD＜急速行進＞

腳底沬油，天下第一，這可是逃跑用的殺著。先將搖桿推向敵人的方向，當情勢不妥時便拍後及輸入指令，人物便會安全撤走。

出雲良子＜出云流拆招摔倒術＞

這可說是犧牲技的高招，當對方作近攻擊時輸入指令便會將對方摔倒，而下段攻擊搖桿則要↙↓↘，如失敗的話亦會造出有趣的動作。

JACK＜奇怪閃開＞

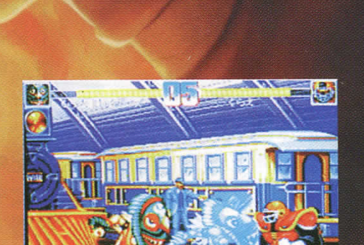
JACK的動作可說十分奇怪，就連比避招也十分有趣。如對方作上半身攻擊，只要輸入指令及←→便會潛逃。而下半身攻擊則要輸入↙↓↘，而JACK亦會潛到空中。

呂布奉先＜天突槍＞

於空中輸入指令，呂布便會以長槍插向畫面上端，令跳躍距離有變，至於方向則以搖桿決定，可說是要眼明手快的技倆。

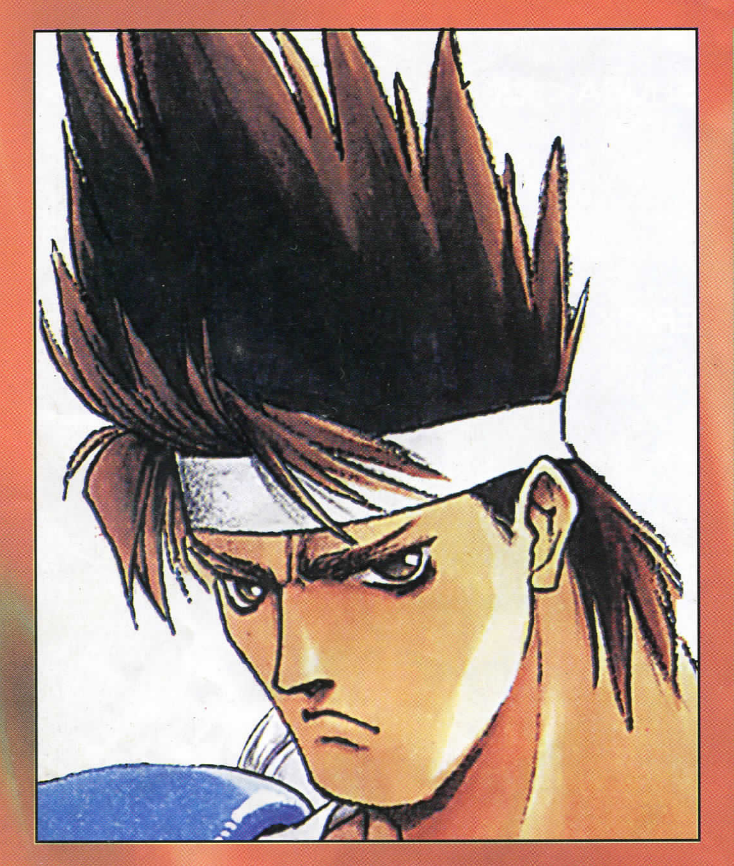












伊賀之青龍 服部半藏（HANZOU）

必殺技

烈光斬	↓↘→+P
大武流烈光斬	↓↘→↓↘→+P
光龍破	→↓↘+P
忍法光輪渦斬	↓↙←+K
疾風燕落	↓↘→+K
微塵隱術	↑↓+小P(左)中P(右)大P(中)(空中按K)

特殊技

鬥氣斬	空中↑↓+B
二段飛之術	空中↖↑↗

ABC特殊招術

疾風之術

瘋狂殺敵絕招

伊賀忍法奧義 梵天、閃光陣 →←↙↓↘→+AC



紅之疾風 風魔小太郎（FUUMA）

必殺技

烈風斬	↓↘→+P
大武流烈風斬	↓↘→↓↘→+P
炎龍破	↓↘→+P
忍法風輪華斬	↓↙←+K
龍翔技殺	跳起中→↘↓↙←+P

特殊技

巴落「不知火」	跳起中↑以外+AB
二段飛之術「飛燕」	跳起中↑
猿飛之法「迦樓羅」	跳牆

ABC特殊招術

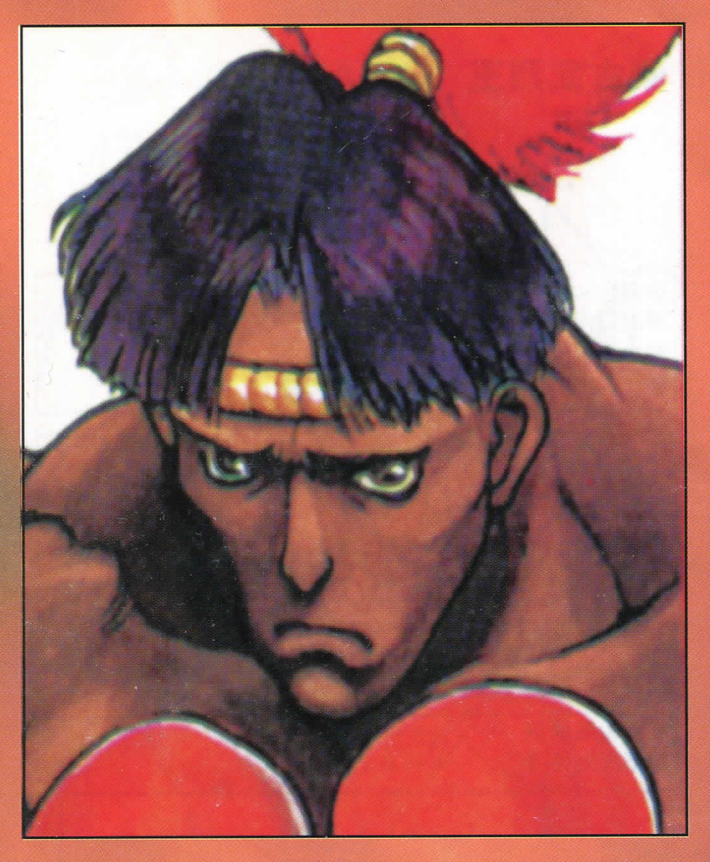
騙人術

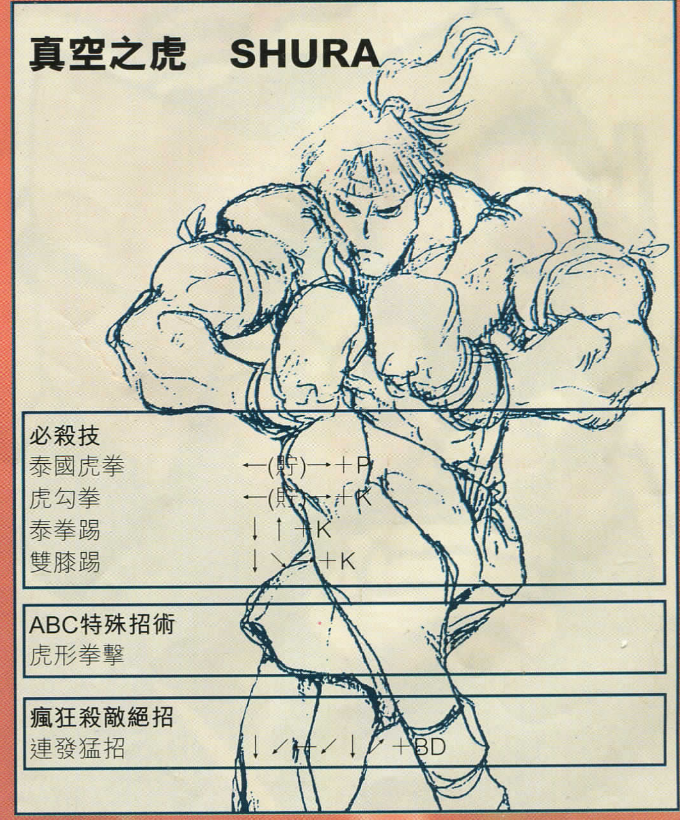
瘋狂殺敵絕招

爆裂究極拳	→↘↓↙←↖+AB
用大火球撞對手	↓↙←↓↙←↓↙←+ABC




武術電影明星　金龍（KIM DRAGON）
必殺技
火龍飛踢　↓↑＋K
百烈拳　連按P
飛龍足刀　↓↘→＋K
百烈踢　→↘↓↙＋K
特殊技
三角跳　跳牆
ABC特殊招術
閃電般的攻擊
瘋狂殺敵絕招
神龍連環激　→←→＋BD




真空之虎　SHURA
必殺技
泰國虎拳　←(貯)→＋P
虎勾拳　←(貯)→＋K
泰拳踢　↓↑＋K
雙膝踢　↓↘→＋K
ABC特殊招術
虎形拳擊
瘋狂殺敵絕招
連發猛招　↓↙←↙↓↗＋BD





美麗的聖劍士　JANNE

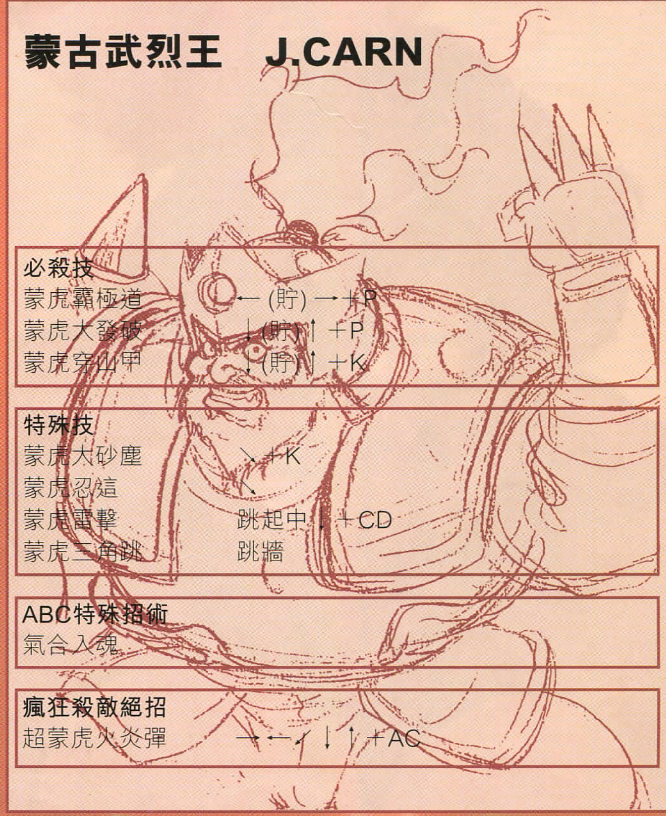
必殺技	
護衛劍	←(貯)→＋P
閃電劍	←(貯)→＋K
正義劍	↓(貯)↑＋K

特殊技	
地面狙擊	↘＋K
猛烈扣殺	跳起中↓＋B

ABC特殊招術	
舞龍劍	

瘋狂殺敵絕招	
火炎鳥	→↓↘→↗＋AB
萬箭齊發	↓↙←↘→＋BCD





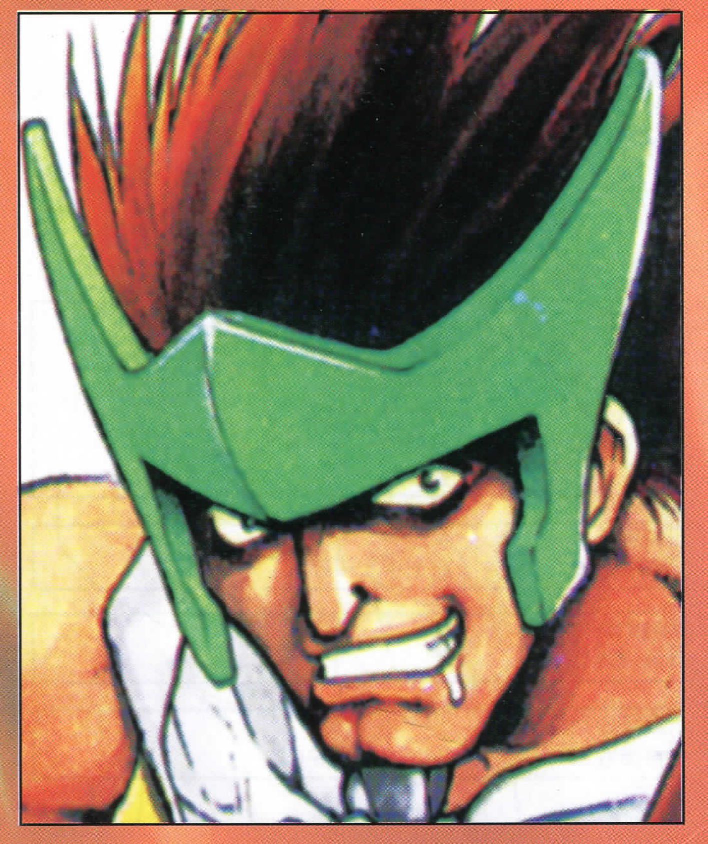
蒙古武烈王　J.CARN

必殺技	
蒙虎霸極道	←(貯)→＋P
蒙虎大發破	↓(貯)↑＋P
蒙虎穿山甲	↓(貯)↑＋K

特殊技	
蒙虎大砂塵	↘＋K
蒙虎忍這	↘
蒙虎雷擊	跳起中↓＋CD
蒙虎三角跳	跳牆

ABC特殊招術	
氣合入魂	

瘋狂殺敵絕招	
超蒙虎火炎彈	→←↙↓↑＋AC



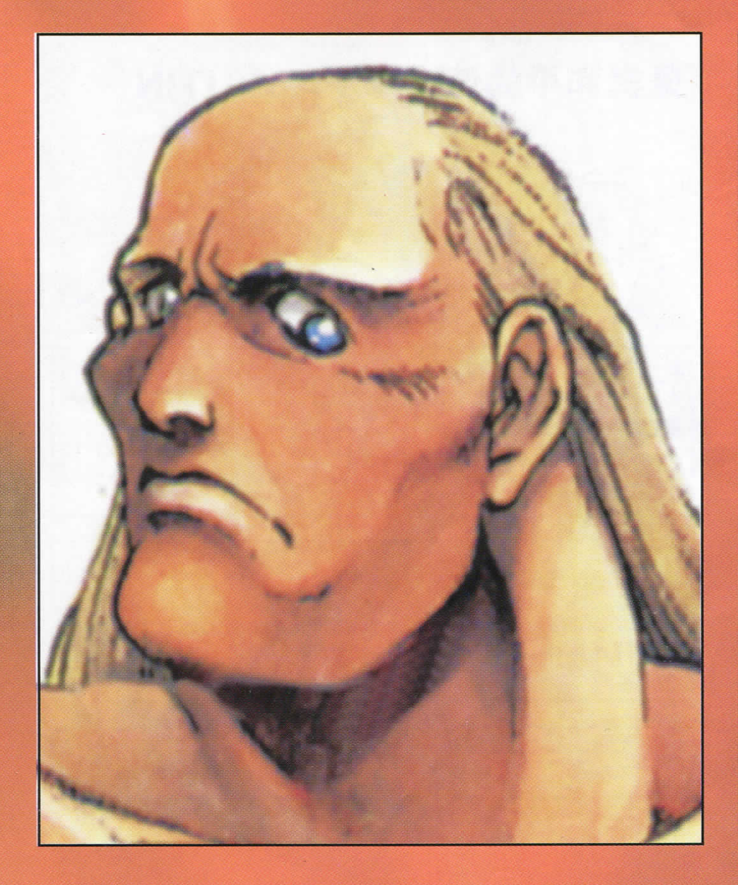


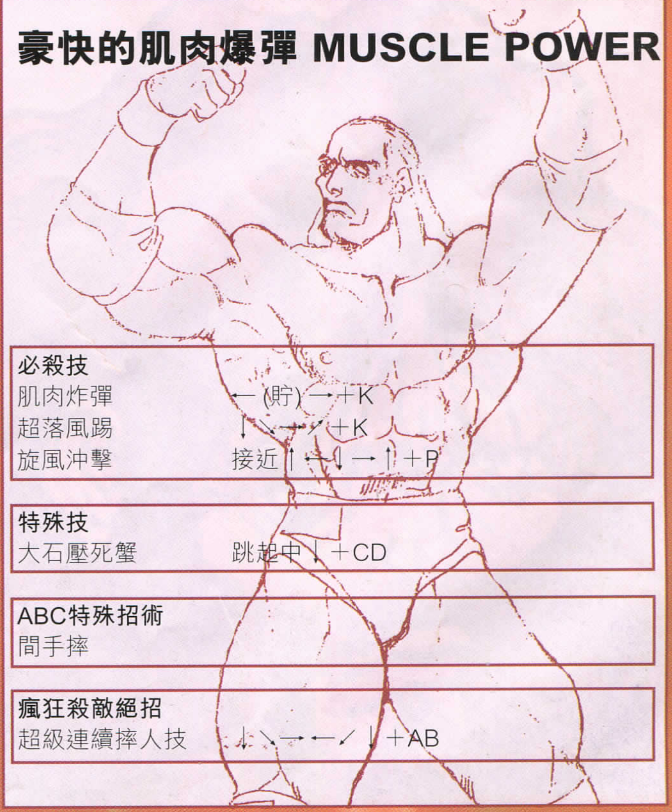
三國豪傑　呂布奉先（PYOFU）

必殺技	
槍亂舞	↓↙←+P
槍擊破	連按P
氣功踢	跳起中←↙↓↘→+K
火炎拳	↓↘→+P

ABC特殊招術
天突槍

瘋狂殺敵絕招	
發射麒麟火炎	→↘↓↙←↖+CD





豪快的肌肉爆彈 MUSCLE POWER

必殺技	
肌肉炸彈	←(貯)→+K
超落風踢	↓↘→↗+K
旋風沖擊	接近↑←↓→↑+P

特殊技	
大石壓死蟹	跳起中↓+CD

ABC特殊招術
間手摔

瘋狂殺敵絕招	
超級連續摔人技	↓↘→←↙↓+AB





鋼鐵軍人　BROOKEN

必殺技

德國拳法	↓↘→＋P
德國飛彈	↓↘→＋K
颱風手臂	↓→↘＋P
高空轟爆	飛行中←→＋K
雷電擊	連按P

特殊技

空中踢腿	跳起中↘＋CD

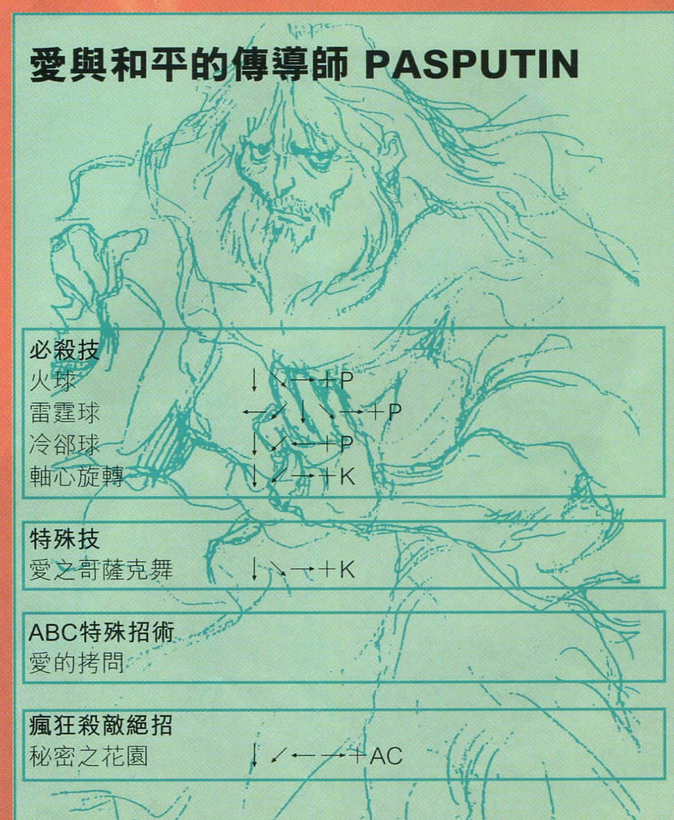
ABC特殊招術

飛行攻擊

瘋狂殺敵絕招

自爆毀滅	BC＋BC＋ABC





愛與和平的傳導師 PASPUTIN

必殺技

火球	↓↘→＋P
雷霆球	←↙↓↘→＋P
冷卻球	↓↙←＋P
軸心旋轉	↓↙→＋K

特殊技

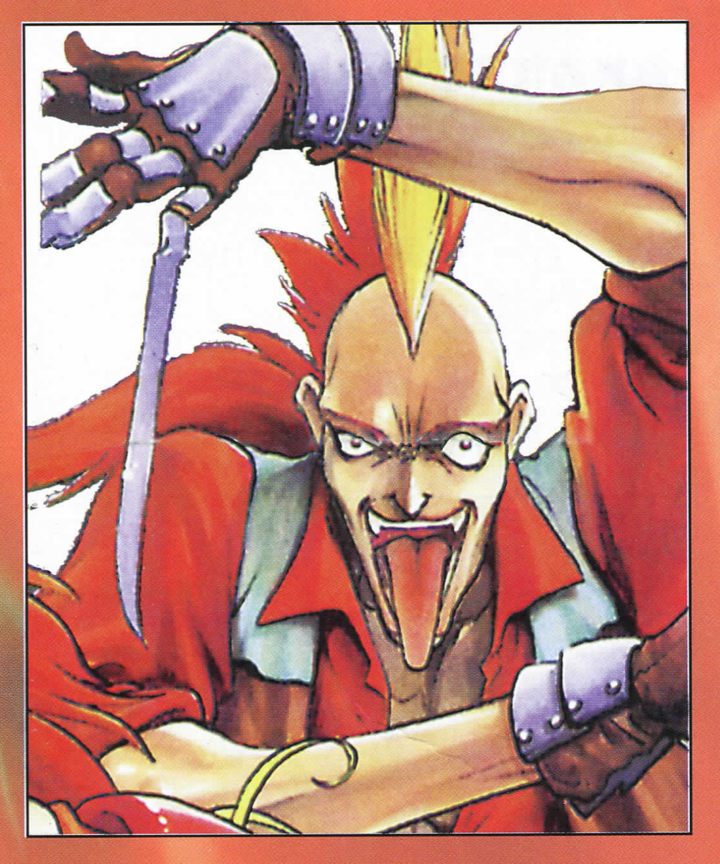
愛之哥薩克舞	↓↘→＋K

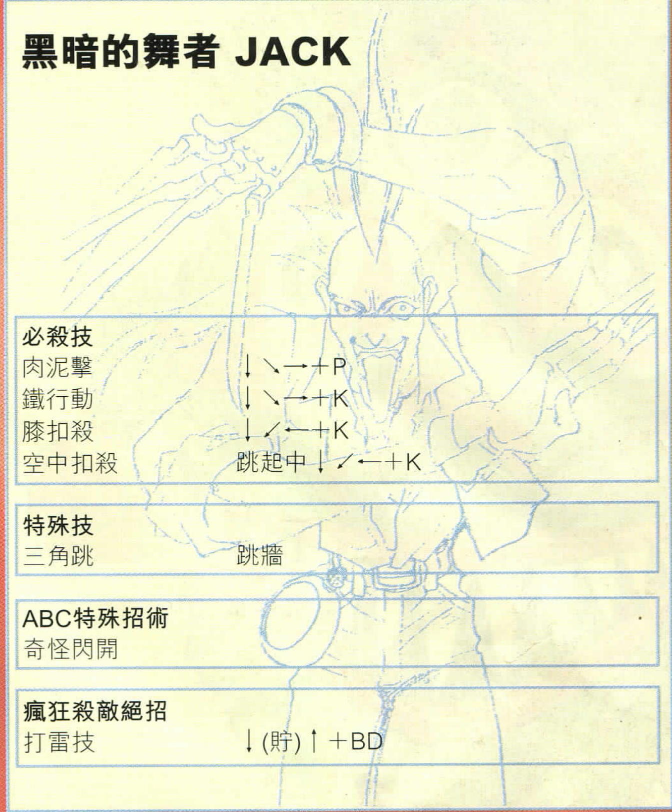
ABC特殊招術

愛的拷問

瘋狂殺敵絕招

秘密之花園	↓↙←→＋AC





黑暗的舞者 JACK

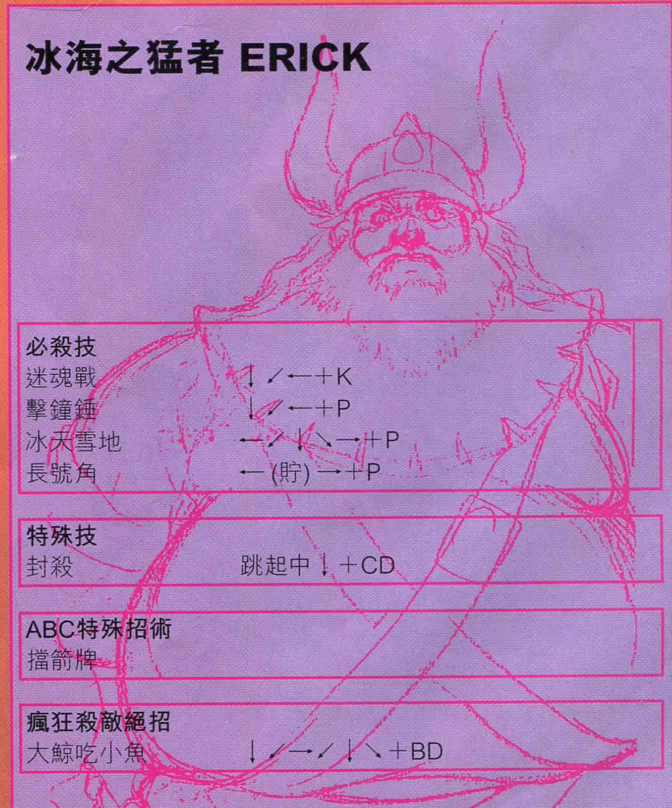
必殺技	
肉泥擊	↓↘→+P
鐵行動	↓↘→+K
膝扣殺	↓↙←+K
空中扣殺	跳起中↓↙←+K

特殊技	
三角跳	跳牆

ABC特殊招術	
奇怪閃開	

瘋狂殺敵絕招	
打雷技	↓(貯)↑+BD





冰海之猛者 ERICK

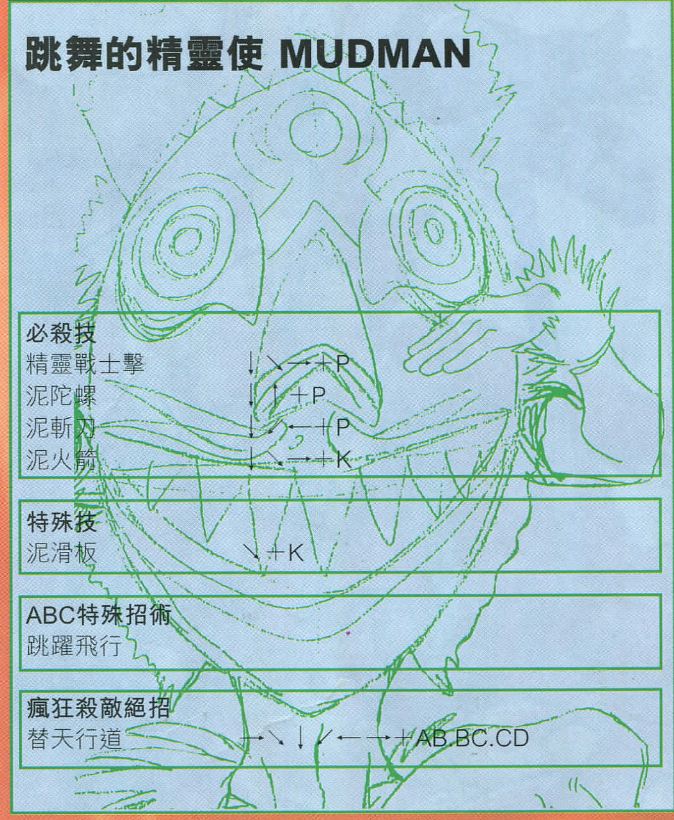
必殺技	
迷魂戰	↓↙←+K
擊鐘錘	↓↙←+P
冰天雪地	←↙↓↘→+P
長號角	←(貯)→+P

特殊技	
封殺	跳起中↓+CD

ABC特殊招術	
擋箭牌	

瘋狂殺敵絕招	
大鯨吃小魚	↓↙→↙↓↘+BD





跳舞的精靈使 MUDMAN

必殺技

招式	指令
精靈戰士擊	↓↘→+P
泥陀螺	↓↑+P
泥斬刃	↓↙←+P
泥火箭	↓↘→+K

特殊技

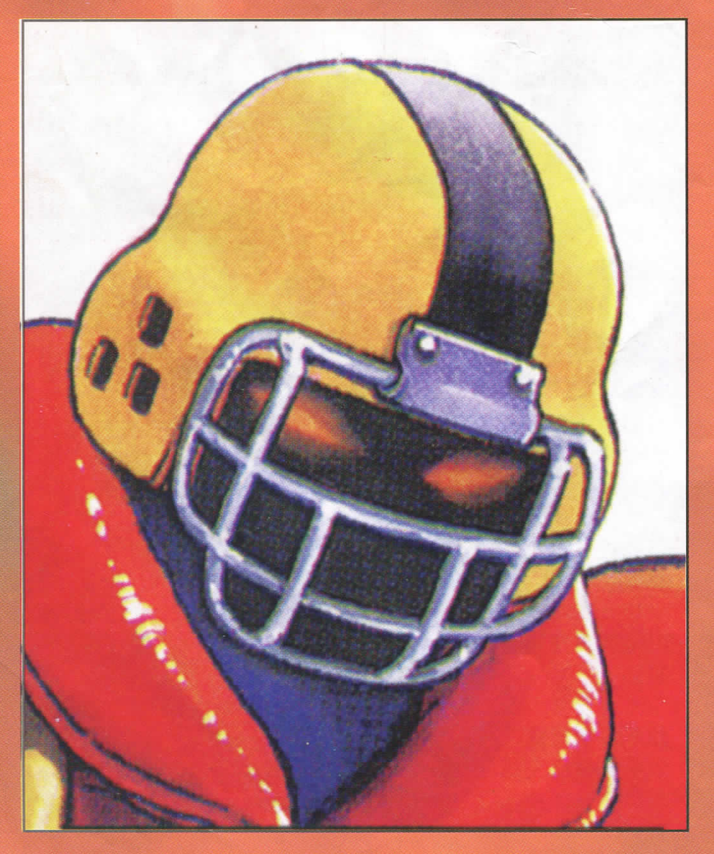
招式	指令
泥滑板	↘+K

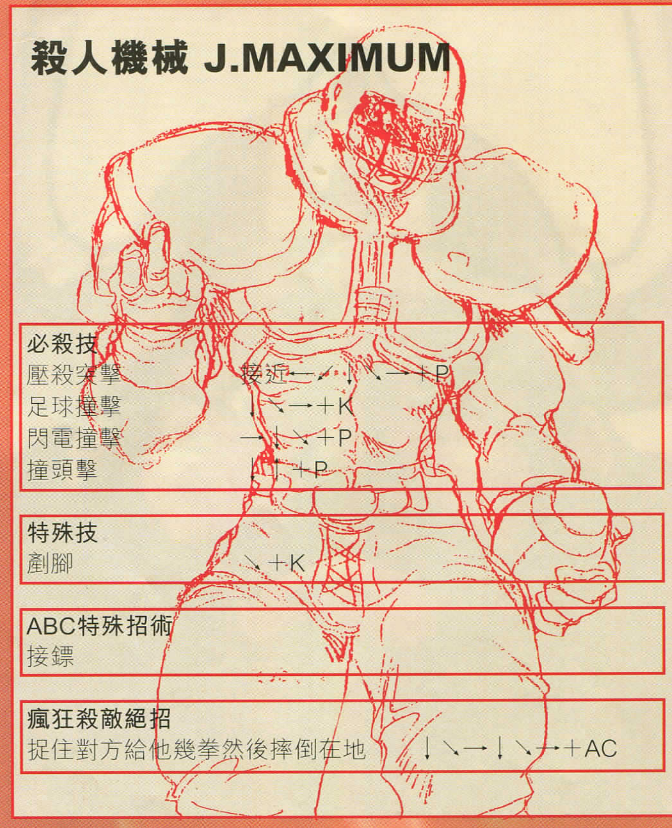
ABC特殊招術

跳躍飛行

瘋狂殺敵絕招

招式	指令
替天行道	→↘↓↙←→+AB.BC.CD





殺人機械 J.MAXIMUM

必殺技

招式	指令
壓殺突擊	接近←↙↓↘→+P
足球撞擊	↓↘→+K
閃電撞擊	→↓↘+P
撞頭擊	↓↑+P

特殊技

招式	指令
剷腳	↘+K

ABC特殊招術

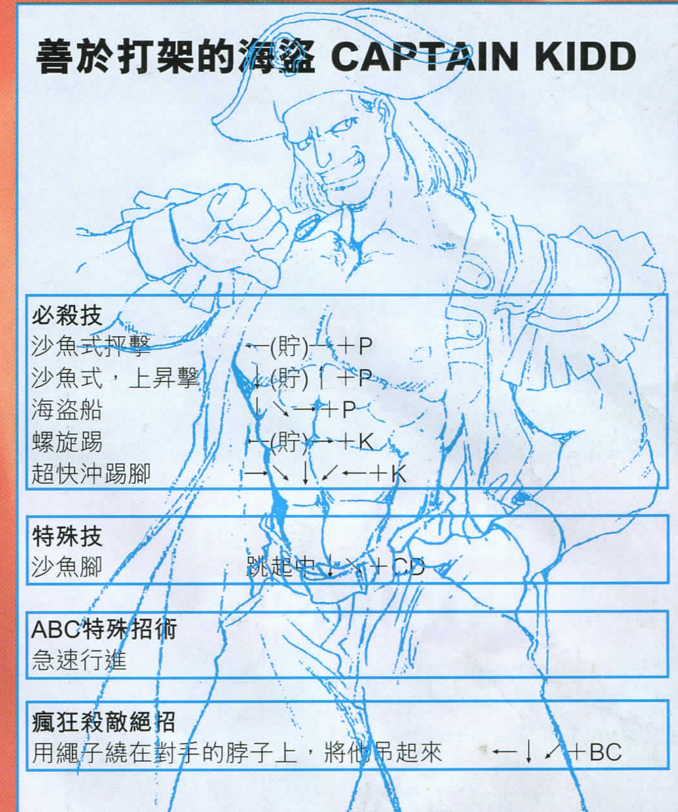
接鏢

瘋狂殺敵絕招

招式	指令
捉住對方給他幾拳然後摔倒在地	↓↘→↓↘→+AC



善於打架的海盜 CAPTAIN KIDD



必殺技

沙魚式抨擊	←(貯)→+P
沙魚式，上昇擊	↓(貯)↑+P
海盜船	↓↘→+P
螺旋踢	←(貯)→+K
超快沖踢腳	→↘↓↙←+K

特殊技

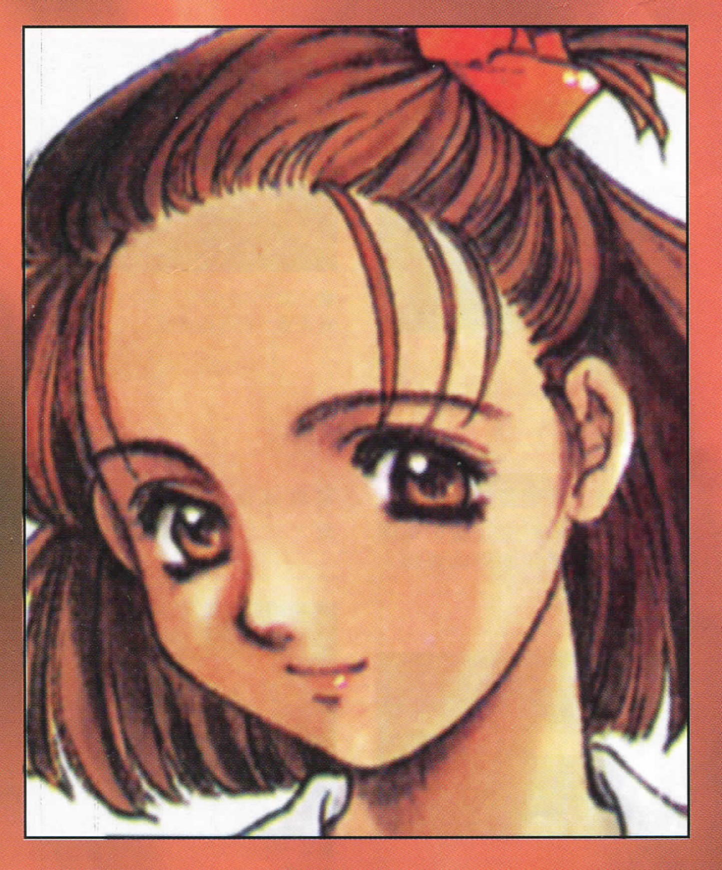
沙魚腳	跳起中↓↘+CD

ABC特殊招術

急速行進

瘋狂殺敵絕招

用繩子繞在對手的脖子上，將他吊起來	←↓↙+BC



無敵女高中生 出雲良子（RYOKO）



必殺技

2段過肩摔	←↙↓↘→+P
飛起直踢	→↓↘+K
戊殺掌	↓↙←+P
掐脖猛轉	←↙↓↘→+K

特殊技

掌底破	↘+AB
下踢	↘+CD
三角飛	跳牆
必殺真空技	跳起中↑以外+AB

ABC特殊招術

出云流拆招摔倒術

瘋狂殺敵絕招

出雲流鬼投核桃	→←↙↓↘→+BCD





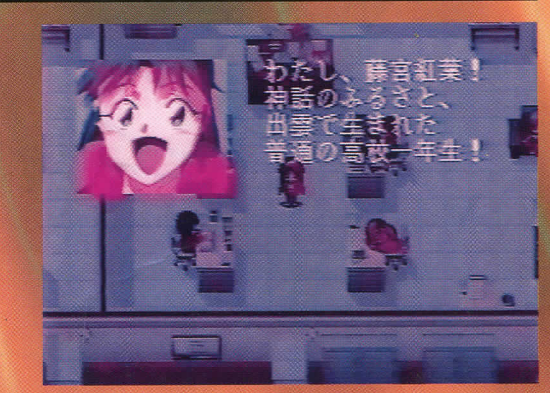
高田裕三最新作品於SATURN登場！

碧奇魂BLUE SEED ～奇稻田秘錄傳～

機種	：SATURN	價格	：5800日元
製造商	：SEGA	遊戲性質	：RPG
預定發售日	：6月23日	容量	：CD-ROM

由多個章節構成的故事

以<3×3EYES>為港人認識的漫畫家高田裕三先生，他的另一套作品<碧奇魂>剛剛亦已在SATURN上登場。雖然這作品已先後推出了漫畫及電視版，但今次SATURN版卻是採用全新創作的故事的。不過，由於遊戲中所用的動畫場面是由TV版的製作人員負責，所以會令大家有在看動畫一樣的感覺。



■女主角藤宮紅葉本來是位普通的高中生，卻因為勾玉和荒神的事件而卷入了無數的危機。

在傳統中加入了新要素的基本系統

這遊戲在移動時採用了隊伍制，各位人物各自設定了一定的特殊能力，當你將那位人物放在隊伍前方時便可將它發揮出來，另外，你亦可利用DASH來作高速移動，不過大家可以放心，這些系統全部都已對應了控制器的按掣，在操作上是絕不會構成混亂的。

■在村內時的移動畫面。





■在洞穴內的畫面。前方的怪物會否就是這一地區的首領？

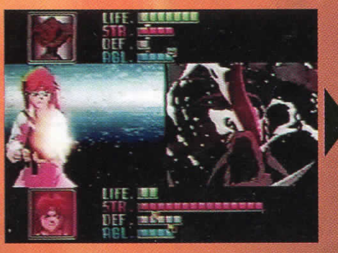
以紙牌和荒神進行激戰！

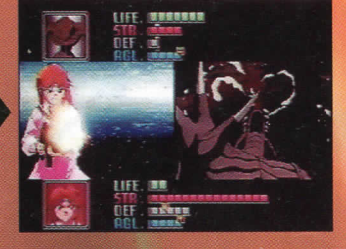
在故事的進行途中，幾位主角會遇上各式各樣「荒神」的襲擊，這時便會開始一場紙牌戰。每位人物都設定了擁有一個裝著數十枚紙牌的紙牌袋，戰鬥時會隨機顯示其中五枚。跟著，你便要預計敵人所用的紙牌，而選出適當的紙牌對抗。根據你所選用的紙牌，電腦還會以動畫將它顯示出來。

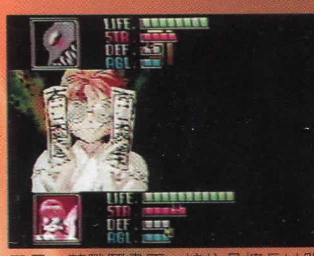


■戰鬥開始，首先是顯示出你所擁有的紙牌。

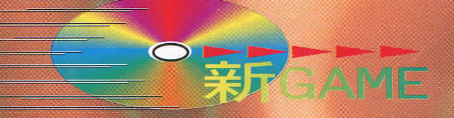
■跟著是以動畫將結果表示出來！







■另一幕戰鬥畫面。這位是擅長以咒符作戰的櫻。





究極戰略家培育中心！

WORLD ADVANCED 大戰略 鋼鐵之戰風 IRON STORM

機種	：SATURN	價格	：7800日元
製造商	：SEGA	遊戲性質	：SLG
預定發售日	：8月	容量	：CD-ROM

以整個二次大戰為題材的作品終於出現！

無可否認，在多個戰略模擬遊戲系列中，<大戰略>系列是最受人歡迎的。而MD版的<ADVANCED大戰略>更因是以二次大戰歐洲戰線的整個過程為題而成為話題。這次在SATURN推出的這個<WORLD ADVANCED 大戰略>，正是<ADVANCED大戰略>的強化版，其中最大的變化，是除了歐洲戰線外，還會加入日本戰線方面的故事模式。

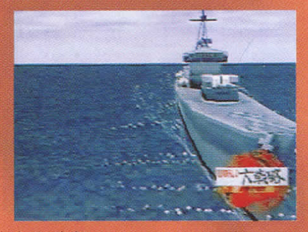


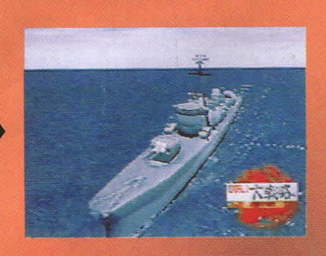



■連續畫面之一，一隊戰車正駛向進攻敵人。

超大幅強化了的戰鬥場面

大戰略系列的特色之一，是在資料搜集方面下過相當的工夫，而在今集中亦預計會有500種以上的士兵及武器登場。至於戰鬥場面方面，今集不愧是在次世代機種上推出，不單利用了多角形來表現各種部隊，還以質感貼圖方式令部隊看起來充滿真實感，令觀看戰鬥場面變成了一種享受。

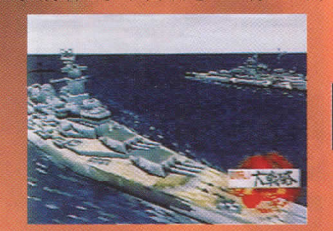
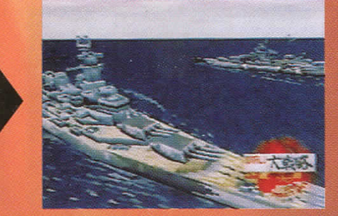



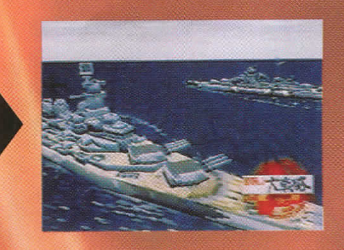


■連續畫面之二，一艘戰艦正受到魚雷的密集攻擊。

與前作的多個不同之處

遊戲的最大變更之處，是以新增的「司令部」代替了前作的「首都」，你必須將司令部破壞才能取勝，而狀態數值中亦增設了「訓練度」的一項，訓練度高的部隊，命中率會比起其他部隊為高，當然，在其他部份上亦會有著不少新增或修改了的地方，或許這就留待下次再向各位介紹了。



■連續畫面之三，戰艦將主砲轉向瞄準對方的艦船準備發砲！



忍者戰士於SATURN參上！

新・忍傳

機種	：SATURN	價格	：4800日元
製造商	：SEGA	遊戲性質	：ACT
預定發售日	：6月30日	容量	：CD- ROM

世嘉的名作終於再度登場

忍者系列一向是世嘉公司一個很受人歡迎的系列，隨著SATURN的推出，這位忍者哥哥當然也要來賀一賀了（……）。以基本系統來說，今集和以往數集的分別不大，最大的特徵可說是採用了很多數碼映像，令畫面質素大大提高了。

■在每版開始前的DEMO片段中，均會有由真人拍攝的片段。







■在黑夜中，主角的戰鬥要開始了！

數碼映像帶來的迫力動作

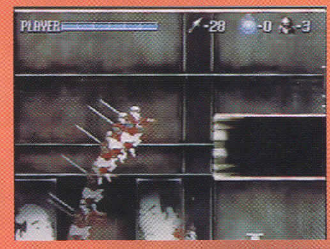
遊戲中除了在每版開始之前用來介紹故事的動畫DEMO外，遊戲中的人物動作有很多也是以真人模特兒的動作為藍本的，所以，動作的迫真程度是一般動作遊戲所不能比擬的。



■能以樹枝為踏腳點，相信亦只有忍者才做得到。

■竟然想從門裡跳出來偷襲，當然是要給他狠狠的一劍了。

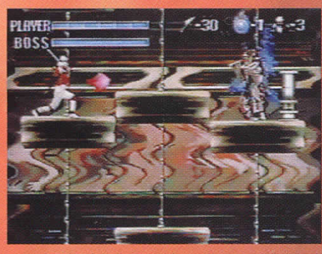




■在跳躍時，主角更會做出殘像效果。

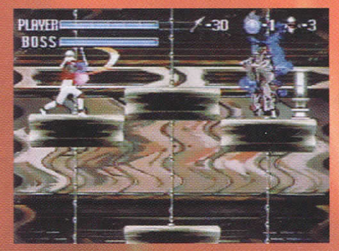
有了多種變更的動作

在這個SATURN版本中，刀技是其中特別強化了的一環，可以用刀變化出來的攻擊方法達20種以上，而一般操作方面，用刀擋格的指令改為按XYZ掣，而忍術道具亦改為會從取得的瞬間開始發揮效力。



■只要揮劍時間配合，你還可將對手的攻擊反彈回去。

■首領當然是每版都會有的，至於能否打敗他們，便要看你能否善用主角的每種動作。





■突然回身施以一劍的主角，可惜給對手擋格了。





充滿淚與汗的一擊，為登上拳皇寶座誓不低頭！

THE KING OF BOXING

機種：Saturn	遊戲性質：SPT
製造商：Victor Entertaimnent	容量：CD-ROM
預定發售日：95年9月	其他：2人對戰
價格：未定	開發狀況：不詳

Saturn首個「多邊型」拳擊Game登場

一般格鬥Game相信大家也玩過不少，就算是多邊型格鬥Game也可能開始玩厭了，就在這時，一隻多邊拳擊Game終於在Saturn上出現，為廣大的格鬥動作迷帶來全新的格鬥感覺。

充份顯示Saturn的強大多邊型機能

在這正統派的格鬥Game中，製造商盡量利用Saturn的機能去做得更精采及細緻。首先，這Game採用了多角度視點，而且是可以自由調校的，這樣便可以隨著玩家所喜歡的視點去進行比賽。還有就是現今大多數多邊型都有的貼圖功能，有了貼圖後便可以使Game中的角色更有真實感。

可以隨意改變視點的機能

高視點



側視點



可以重播出拳賽中精采片段的機能

在任何一個回合中都可以把精采刺激的比賽片段錄下來，然後一再選擇不同的視點，不同的播放速度，把剛才那些驚天地、泣鬼神的激戰重播…那麼任何珍貴的鏡頭都不會錯過了，而同還可以在重播的片段中知道自己的優點和缺點。從而把缺點糾正過來。

暢順的動作場面

慘被左直拳擊中



痛得不支倒地了



錦標賽模式

這個模式中有30個不同性格的拳手可供選擇，每個拳手都有自己擅長的攻擊方法，目標當然是世界錦標賽冠軍！還可以與Player2對戰，展開一場勢均力敵的比賽。

初登場模式

這個模式可以自由地創造出自己所喜歡的拳手，玩家可以選擇不同的身高，體重，面貌，服飾與及拳擊風格，所有特徵都是由玩家自行決定。而所造出來的拳手則可以透過練習來吸取經驗，然後再經來修改來成長，是個樂趣無窮的模式。

非常真實的音效

一個好Game如果缺少了好音效的話，那就是美中不足了…不過，請放心，這Game的音效非常好，而且真實，再加上Game中觀眾的歡呼，打氣等叫喊聲，就形成了一個充滿臨場感的比賽氣氛。



緊張的對恃局面



看！最終勝利始終是我的



嚐嚐我的必殺右勾拳吧！



觀眾不停地吶喊助威

東京DUNGEON



機種	：PLAY STATION
類型	：RPG
容量	：CD-ROM
售價	：未定
發售日	：95年12月（預定）

※以下畫面均屬開發中

以強勁的製作陣容・製造出另一個世界

「ULTIMA IV」的Roe. R. Adams、「女神轉生」的上田和敏，再加上東祥高及梅津泰臣，究竟會有什麼事情發生呢？當再加上一名於Image Girl中選拔的女模特兒鈴木亞矢子後，事情便變得越來越有趣了，究竟將會有什麼化學作用產生呢？原來，一切一切的結果，將會在今年年末中揭曉。因為，他們便是角川書店開發的遊戲「東京DUNGEON」的製作班底！究竟在這一群大師級的人馬集結後，「東京DUNGEON」將會變成一個怎麼樣的RPG呢？不如讓我們先看看部份有關的資料，至於詳情，當然是留意本刊以後的報導吧。


電腦世界中的阿茲特克古城

這會是另一世界的入口嗎？

故事：人類的未來？

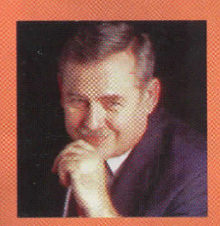
公元二○二○年，電腦可說已支配了人類的生活模式，似乎，人類已成為了只會按鈕的生物。到了此年代，在地少人多的影響下，建築物的高度已到達瘋狂的階段，就連東京鐵塔也已埋沒在巨大的高樓大廈中，而故事便是發生在東京，日本的心臟中。

家敏，一名駐新宿歌舞伎町警署的刑警，自接手調查一宗案件後，這名出色的一流刑警便開始捲入一連串的神秘事件中。最初，這件只是一宗毫不起眼但卻有趣的案件。受害者名叫鈴木進，是電腦網絡公司「積莫奧」的員工，被發現時正倒於其總公司的職員用出入口附近，甦醒後失去一切記憶。在追查之下，家敏認識了鈴木進的妹妹亞矢子，並且在電腦世界中發現一處奇怪的地方，那裡一切均與古代都市阿茲特克十分相似，但又充滿西方的氣氛。而於此時，二人已不知不覺中捲入一令人意想不到的事件……


鈴木進之妹亞矢子


東京鐵塔已深藏於大廈群中


幾可亂真的畫面


GAME DIRECTOR
Roe R. Adams. III. KTJ


GAME DIRECTOR
上田和敏


PROGRAMMER
木透基泰


人物設計
梅津泰臣（願意透露身份姓名，但不願透露樣貌的傢伙）


SOUND DIRECTOR
東祥高


IMAGE GIRl
鈴木亞矢子



讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」
讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」
讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」
讀者丙：「還是先找這裡吧……」

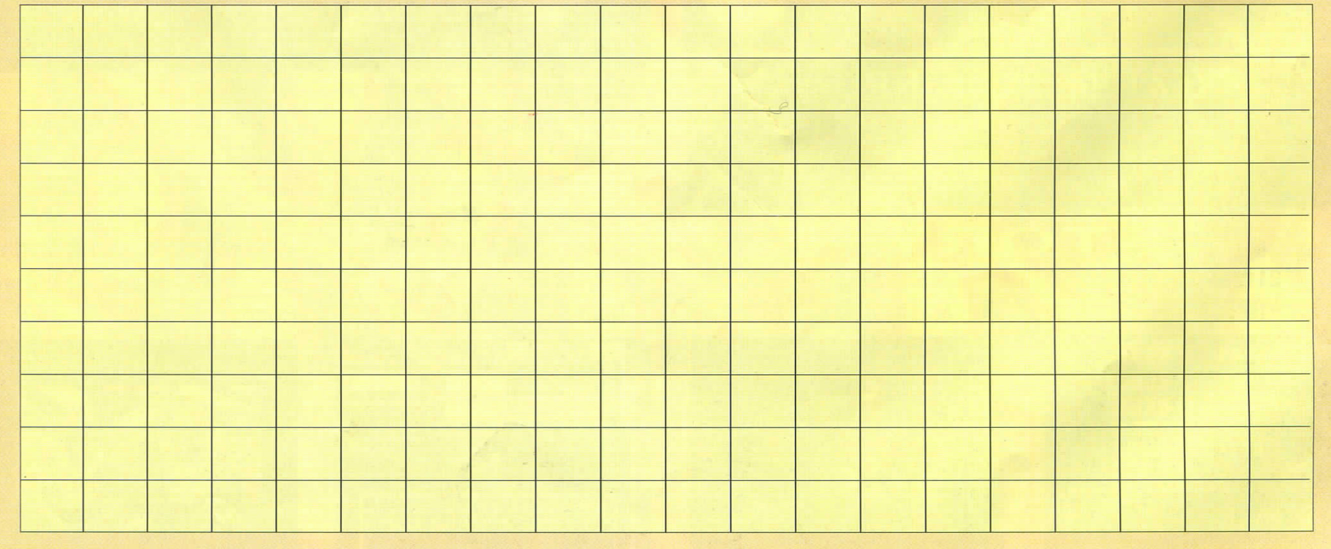
姓名：遊戲跳蚤市場
服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。
服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)
要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一．必須以本表格填寫（影印本亦可）
二．必須填寫真實資料
三．來信必須連同身份証副本乙份
四．一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）
五．來信請寄：<九龍旺角郵政信箱79489號>信封面請註明<遊戲誌．遊戲跳蚤市場>

聲明

一．來信如不按規則指示將不會受理
二．本刊保留刊登信件的一切權力
三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關



遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：　　身份証號碼：
聯絡電話：　　聯絡地址：
誠徵／讓（請刪去不適用者）

聯絡方法：

一雙充滿可愛角色的3D-RPG終於移植在MegaDrive上



機種	：Maga Drive	製造商	：Compile
預定發售日期	：10月	價格	：未定
遊戲性質	：RPG		
容量	：16M+Memory Back Up		
其他	：——	開發狀況	：——

從MSX時代開始，直至現在都是非常受歡迎的RPG系列。

雖然未必每一位Game Player都有玩過MSX版的「魔導物語」，但筆者相信有大多數Game Players，都會知道有「Pu-Yu Pu-Yu」（史萊姆方塊）這個Game，而「Pu-Yu」其實就是出自「魔導物語」這個RPG的其中一個角色。「魔導物語」除了在MSX上出現過外，還分別在Game Gear推出了三集，如今還分別推出MD版，SFC版及PC-SCD版，而最先推出的應該是Mega Drive版。

亞露露的故事

故事是以劍與魔法的幻想世界作為背景，魔導幼稚園的學生亞露露為了考畢業試而到了魔導塔探險，目的是為了找尋魔球；當中發生了不少驚險刺激的事，對於一位幼稚園的小妹妹，可說是非常大的挑戰。

MD的版全新戰鬥畫面

一向以來「魔導物語」的戰鬥畫面都是以正面來表示，但今次則是以橫視點表示，為大家帶來了新的感覺。

採用了橫向視點的戰鬥畫面、魔法亦相當「有睇頭」。



冰雪風暴！



火炎攻擊！


收服了「Pu-Yu」後，便可以召喚出來對付敵人。


魔導塔的守護者——卡妙登場，他是為了阻止娜娜（亞露露的競敵）入侵魔導塔。

「最強最後的Mega-CD RPG」

SHADOW RUN

機種	：Mega-CD	遊戲性質	：RPG
製造商	：COMPILE	容量	：CD ROM
預定發售日期	：7月28日	其他	：Memory Back Ram對應
價格	：7800日圓	開發狀況	：——

在21世紀的奇幻RPG

一直以來都是以「廣導物語」及「Pu-Yu」系列出名的Compile，終於在Mega-DE上推出第一隻原創RPG，而這RPG也可能是在Mega CD上最強和最後一隻的作品。

STORY

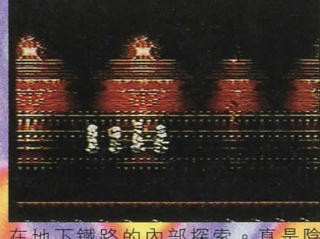
在21世紀初的世界，發生了很大的變化。

由於「精靈」、「植物人類」及「超人類」分別在這時候誕生，再加上令到各種奇跡發生的「魔法使」亦同時出現；另一方，由科技不斷進步，製造了由肉體改造而成的「生化裝甲」，其能力更是非常強大。而將人類意識輸送入電子世界的電腦空間「Matrix」亦告成立。世界非常混亂。

在AD 2053年的東京，不單「超人類」與普通人不斷發生掙拗，而且還給一個巨大企業所操縱著。奇跡地，有一個人能夠從言黑暗的魔掌中逃出，大家都稱他為「Shadow Runner」。

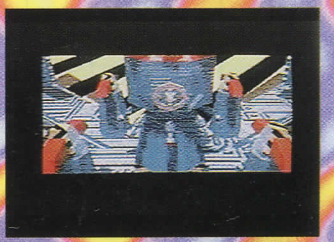


主角正在探查所需的訊息


在地下鐵路的內部探索。真是陰森……



類似模擬Game的戰鬥模式


Game中的動畫，這應該是電腦系統的內部





超人氣對戰 Puzzle Game 終於在Saturn登場

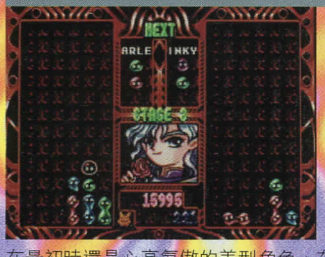
Pu-Yu Pu-Yu通2（史萊姆方塊）

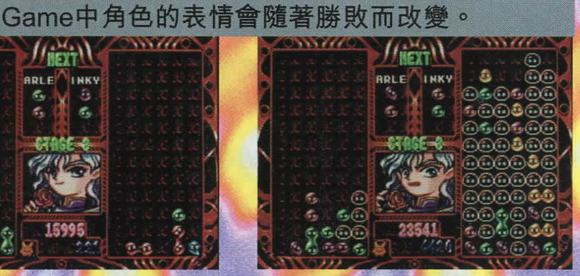
機種：Saturn	遊戲性質：Puz
製造商：Compile	容量：CD-ROM
預定發售日：9月	其他：2人對戰
價格：4800日圓	開發狀況：35%

Puzzle Game名作的續編再次挑戰你的智謀和反射神經！

在云云眾多的Puzzle Game當中，「Pu-Yu Pu-Yu」可算是很受歡迎的其中一個，因為這Game除了要把跌下來的Pu-Yu（史萊姆）消除外，更要把握機會製造連鎖對付敵人，讓一大堆透明Pu-Yu跌到敵人頭上，令他更早「玩完」。

Game中角色的表情會隨著勝敗而改變。





在最初時還是心高氣傲的美型角色，在受到多個連鎖的攻擊後，被嚇至驚惶失措，連手中的玫瑰也拿不穩了……

最強的移植作品

「Pu-Yu Pu-Yu通2」早在去年末被移植去Mega Drive，而且行到十分高的評價；既然今次是移植在「Saturn」上，那麼應該是不讓大家失望的。

新加的要素

除了在音效和畫面效果給加強了外，還加入了新要素：1)在練習模式中加入了四個新角色，2)每個角色都有配音，而且還是以「相聲」去表達故事哩！3)特地為了Pu-Yu強者而設的最強難度模式——「通」模式。

在遇到不同角色時都有不同的「相聲」笑話。







攻略地盤大拍賣！歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「有料到」，抑或你覺得自己是機壇明日之星、懷材不遇？《遊戲誌》俾個機會你挑機，投稿攻略法，你有本事就放馬過來！

字數：每版600字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
上門挑機：《遊戲誌》練功房設備齊全，點挑都得。請早預約。
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

挑機前記得要預約啊！

挑機熱線：2380 2223



很久沒有這樣的去寫攻略了。遺憾是不能一次過將全個故事刊登出來，但仍然希望大家會喜歡這篇攻略……

艾法尼雅戰記II
ELFARIA II

BY：J.J

機種：超級任天堂	遊戲性質：RPG
製造商：HUDSON	容量：16M
預定發售日：發售中	





在一個演講台上，一名類似大魔術師的人正在演説，這人更從雙手放出的光芒製造出一個立體影象……
基杜拉{*1}：「在100年前，勇者柏爾{*2}大人從邪惡的索那{*3}手上拯救了我們。」





這時遊戲進入了回憶場面之中……
「有一名少女為柏爾大人記錄了他的旅程……」
『我叫做艾露露{*4}，呃，我已經等了這一天很久了！』
『柏爾！出發的時機已經來到了』

跟著是來到了另一幕回憶畫面中，是柏爾和索那正面對決的場面……
艾露露：「索那！停手呀！你雖然希望被愛……但即使你支配了人類，亦不會有任何人愛你的」
索那：『我是不需要甚麼愛的！』
索那放出了一道光線，將艾露露變成了一具石像！
柏爾：『艾露露！！』
畫面回到了基杜拉這邊……
基杜拉：『而且柏爾大人更阻止了因LA{*5}之亂而產生的禁斷之森林！』

這時又來到了另一個回憶畫面中……
「索那的信徒們，竟然蠢到去將這世界的力量來源（LA）擾亂了。」
亞古・烏爾{*6}：「約比那斯{*7}！這就是在（魔法戰爭）時所製造的魔物製造機了！」
約比那斯：「好！就這樣製造魔物來報索那大人的仇吧！」
約比那斯開動了那部機器……」
約比那斯：『嘩！』
亞古・烏爾：『魔……魔物製造機它！』
隨著一個巨大光球的擴散，森林裡的一隻小白兔突然變成了一隻怪物……
（LA）的混亂產生了一個奇妙的森林。那森林仍在肆意擴散，吞沒城填及村莊。
柏爾大人再次站起來走進森林之中
但柏爾大人沒有再回來了……不過，森林的活動停止了……柏爾大人第2次拯救了艾法尼雅{*8}。





畫面回到基杜拉這邊……
基杜拉：『柏爾大人留下了遺言説要停止（融合）{*9}！……否則……』
就在這時，黑暗中出現了一道閃光
妮娜{*10}：『勇者……勇者出現了！』
基杜拉：「甚麼！？到底是怎麼一回事了，妮娜！」
妮娜：『令這個世界復活過來的勇者出現了！』
基杜拉：『妳在説甚麼了！快找個人來制止聖女妮娜！』
拉蒙{*11}『妮娜大人，請妳清醒一點！妳的職責是傳達柏爾大人説話的聖女！是不用作甚麼預言的！』
妮娜：『勇者他！……！』
基杜拉：『勇者……？真是笑話！各位！你們不用驚慌！勇者…勇者就只有柏爾大人一個人的！在柏爾大人的名字下，無論如何都是禁止冠以勇者之名的！我是大神官基杜拉，是柏爾大人的僕人，柏爾大人的代理人！更被任命來代替柏爾大人！融合是會擾亂LA的運行的邪惡之法！若LA混亂的話，禁斷之森林亦會擴大





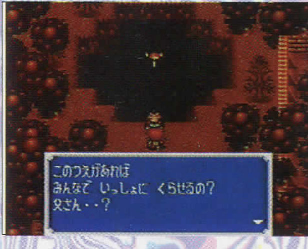


起來！大家快改過自身向柏爾大人祈禱！祈求禁斷之森林不要活動！祈求LA的運行不要受擾亂！停止（融合）吧！！』
一個巨大的符號從畫面中央合上，鏡頭一轉來到了一條小村莊之中……
比達｛*12｝：『這裡是……是那波亞之鎮｛*13｝嗎？竟然荒廢到這樣……那些亂用LA之力量的人弄至這森林有了生命，令多個鎮都被森林吞沒了……』
一對父子就在這個荒涼的鎮內走著……





比達：『這個是……是妖精｛*14｝的遺跡……這裡從前也是有妖精生活的嗎…基巴｛*15｝呀，看吧！從前人類與妖精是一起生活的…曾經有過這樣的時代的……好了，走吧，再走進一點去！』
基巴：『爸爸，我好驚呀！我不想再走了！』
比達：『不要哭！基巴！我一定要這樣做的……由於我的錯誤，令水之聖地亨寶｛*16｝沉沒了……我一定要補償這罪過才可……（LA之杖｛*17｝）……只要有（LA之杖）的話，說不定能消除這森林……』
這時，一個光球繞過了兩人的身邊，飛往了前方……
基巴：『爸爸，那個！甚麼來的？那個光是甚麼來的？』
比達：『不知道…是甚麼呢？……去看看吧！』
基巴：『不要！我想回去呀！我想回去媽媽那裡呀！媽媽！』
比達：『真吵！』
比達狠狠的往兒子身上打過去！
比達：『不要說媽媽的事！不想去的話你就一世也站在那吧！』
比達自己一個人往前方走去了……
基巴：『嗶！好驚呀！等埋我呀，爸爸！』
兩人走到前方後，發現有一枝杖插在小湖中
比達：『……是（LA之杖）呀！基巴！是（LA之杖）呀！終於……終於找到了！這樣就可以見媽媽…可以回去見瑪莉亞｛*18｝了……我可以補償亨寶的罪過了！』
基巴：『呃！這樣，可以回媽媽那裡了嗎？有了這枝杖的話，便可以大家一起生活了嗎？爸爸…？』
鏡頭一轉，比達消失了，而那愛哭的的基巴亦變了一名十多歲的少年……
基巴：『媽媽…嗎……』





一名外表像科學怪人一樣的人走了過來
撒哥｛*19｝：『嗚嗚嗚……嗚嗚？』
基巴：『呃，呀！撒哥！怪不起……從前我曾與我老爹來過這附近……我剛剛想起了這件事……』
撒哥：『嗚嗚嗚……』
基巴：『呃！你不用介意的！老爹這傢伙…經常也會為找尋研究的材料而一去不回的了…不用擔心的！再過２、３天便會回來的了！好了，去找尋魔物吧！我們是獵人｛*20｝嘛！不做工作不行的！』
正當兩人想離開時……
『嘿嘿嘿…』
基巴：『是哪一個！』
一名男子突然出現在兩人的面前
基魯｛*21｝：『嘿嘿嘿…我就知道呢……你的老爹現在在哪裡嗎……』
基巴：『甚麼？！』
基魯：『嘿嘿嘿…你跟我一起來的話，我告訴你也不是問題。』
基巴：『是你了！最近向羅斯｛*22｝的神官們襲擊的傳聞中的妖精……』
基魯：『嘿嘿，害怕了嗎？』
基巴：『我又怎會害怕！』
基魯：『嘿嘿！那麼就跟我來吧！那邊的大舊佬亦一起來吧！』
基魯開始離開了……
基巴：『等等！你想去哪裡了！』





基魯：『札札寺院｛*23｝！』
三人就這樣來到了一間寺院之中……
基魯：『是這裡了！』
基魯從寺院的牆上打開了一扉隱藏門！
基魯：『人類是不知道在札札寺院內是有這種地方的！』
兩人隨基魯走了進去，到達了一個滿佈水晶的房間之內……
基巴：『竟然會有這樣的地方……』
基魯：『你以為札札寺院是甚麼地方了？這裡是古代的妖精王艾撒多｛*24｝的墓地呢。這處就是那個封印的房間。那麼……』
魯巴突然看見基魯帶出一枝他很熟悉的杖！
基巴：『那是！』
基魯：『哼！是（LA之杖）吧。』
基巴：『那是我老爹帶著的東西來的！你將我老爹怎樣了！他在哪裡！？』
基魯：『哼！你已經沒有用了，有用的是那邊的撒哥！撒哥是助我成為艾撒多的關鍵！』
基魯：『在這裡充滿著LA的力量，（LA之杖）會將那力量收集起來！』
就在這時，突然有兩人（其實是一人和一隻）衝了進來。
妮法｛*25｝：『停手呀，基魯！你竟然要變成艾撒多！』





基魯：『妮法……妳來幹甚麼！不要阻礙我！』
基魯一個人衝到了祭壇的中央。
基魯：『為甚麼！為何甚麼也沒有發生的！』
突然兩個巨大的光球出現，更將基魯彈出了祭壇！
基魯：『嘩！』
露古｛*26｝：『呃！（艾露露的碎片｛*27｝）……』
撒哥：『嗚嗚嗚……艾露露……』
就在這時，基魯已經醒過來了。
基魯：『混……混帳！妮法！不要再跟著我了！我要得到力量，將艾法尼雅變成只有妖精的國家！暫時妳就和大家一起等著吧！』
基魯就這樣離開了
基巴：『等等呀！你將我老爹帶到哪裡去了！』
基巴正想追時，卻有一個光球包圍著四人……
基巴：『動……動不了……』
這時，從祭壇的中央昇起了一個巨大的身影，隨著遊戲名字的出現，遊戲亦在此時正式開始了！





艾撒多：『是哪個在呼喚我……是哪個在呼喚我……呼喚我的人是……我。我……在呼喚著我自己。是為了決定世界應該消失呢、還是再次復生呢……我超越了時間在等待勇者。我…在呼喚著我自己……』
艾撒多說完了那堆莫明其妙的說話後便消失了，而令基巴他們不能動的光球亦同時消失……
妮法：『……艾撒多……消失了……』
基巴：『…可以動了！……到底怎麼了？……剛才的……畜生！老爹似乎被卷進了甚麼不得了的事情之中了……撒哥！去追那傢伙吧！』
妮法：『等等！帶我一起去吧！』
基巴：『你們到底是甚麼人？是那傢伙的朋友嗎？』
妮法：『基魯的所在之處……說不定我會知道的……』
撒哥：『嗚嗚嗚』
基巴：『怎麼了，撒哥！要帶著他們嗎？哼！知道了！好！走吧！不要慢吞吞的！』
當四人離開祭壇的同時，有兩人卻正在札札寺院的頂部……
拉蒙：『艾撒多沒有出現……就如妳所說的一樣呢…妮娜。不過這個…才只是個開始。』
妮娜：『是的……拉蒙大人。』
拉蒙：『看著來吧，基杜拉！今次我一定會取你性命的！』





鏡頭一轉，基巴他們四人已回到村莊之中。
布卡｛*28｝：『基巴！』
基巴：『怎麼了？布卡。』
布卡：『被禁止官追到了……救我呀！希望你可以帶我離開這札札鎮呀！』
布卡躲進了基巴那堆人（？）裡後面，才剛走到鎮的中央，便被人叫停了下來。
禁止官：『喂！等一等！』
禁止官：『你是獵人基巴吧！你認識布卡的吧！有沒有見到他？』
基巴：『沒有見過啊。』
禁止官：『不要想隱瞞啊，因為你們這些獵人就最可疑的了。難道你會不知道（增壓｛*29｝）及（融合）嗎！？』
基巴：『甚麼（融合）想知也不可能吧！因為大家都不知道它的做法！至於（增壓），因為你們將（融合師｛*30｝）都捉走了，沒有可以教的人亦做不到吧！』
禁止官：『噢！不要扮作聽不到！想譴責我們嗎！』
禁止官：『你想用（增壓）嗎？想違背柏爾大人的教誨嗎！』
基巴:：『這……這個』
就在這危急關頭，妮娜及拉蒙卻及時趕到！
妮娜：『發生甚麼事了？』
禁止官：『呃，拉蒙大人！妮娜大人！』
妮娜：『不可以胡亂威嚇人的。禁止官的職責是宣揚柏爾大人的教誨，拯救世人的。這名少年我也認識，他是不知道（增壓）等事情的。』

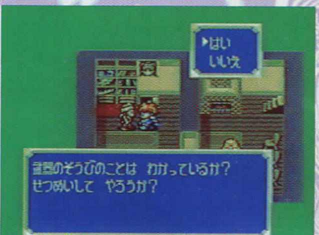


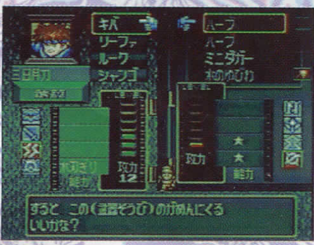


這時，一位神官走了過來，與部下在談著其他的事情……
禁止官：『…………！甚麼？史路菲｛*31｝大人他！哼，沒有時間理會你了！』
禁止官：『勸你不要向（增壓）等打主意，否則到時一定會來捉你的！嘿嘿嘿』
禁止官：『妮娜！聽說妳是因為說了勇者會出現……之類的話才要來這札札嘗苦頭的！即管擺架子吧！哼！那個拉蒙是傑斯多｛*32｝工場的神官吧，為何要在這種地方走去走去的？』
禁止官：『我們要去監視著妮娜，聽說她是位相當精明的人，遲早叛軍的傢伙也會和妮娜接觸的……似乎曾有人這樣的向基杜拉大人說過。』
禁止官：『即是說妮娜是個誘餌了……嗎』
神官：『還是快點做好史路菲大人所說的準備吧！』
數名神官離開了後，基巴連忙答謝救了他的妮娜
基巴：『妮娜小姐，很多謝妳！』
拉蒙：『好了，妮娜，走吧。』
妮娜：『好了……自己小心點……』
連妮娜他們亦離開後，布卡終於走出來了
布卡：『多謝你，基巴！得救了……』
基巴：『布卡，我之前亦說過的了吧！甚麼叛軍這麼危險，停手吧！』
布卡：『你可以對於禁止官那班傢伙置諸不理嗎！！是了!你可否將我帶往（風之丘）？在那後是有叛軍的基地的，就在這個札札鎮南方的山丘之上呀！』
基巴：『雖然很抱歉，但因為老爹的事，現在可能不是太好了。』
布卡：『叛軍的同伴們說不定會知道甚麼關於你老爹的事。』



基巴：『呃！？』
布卡：『你的老爹協助過叛軍的。』
基巴：『明白了，向（風之丘）出發吧！』
布卡加入到隊伍之中後，當然亦不是說馬上出發的，暫時還是要留在村內待一會的。
男：『最近發生了妖精向禁止官襲擊的事件，禁止官們都戰戰兢兢的。』
男孩子：『全靠拉蒙大人，我精神過來了！』
女：『拉蒙大人是很親切的呢！當孩子們受傷時，他便會給我們藥草｛*33｝，托他的福，我的孩子都能精神奕奕。』
女：『拉蒙大人很英俊的呢，如果不是有妮娜的話，就算我做她太太也不是問題。如果拉蒙大人成了大神官的話，這會是一個更好住的世界。』
柏沙｛*34｝：『你有否聽過有關（柏爾之劍｛*35｝）的事情呢？』
女：『似乎森林又再次在擴大了……是真的嗎？』
男：『基巴，找到你爸爸了嗎？』
酒吧老闆：『喂！基巴！有沒有認真的工作呀！』
在（A）的地方是禁止官們的基地
禁止官：『有甚麼事了！不可以進來的！敢反抗的話便把你關進牢獄中！』
在地圖左上（B）的地方，是布卡的家。
布卡的母親：『布卡！你真是一個不孝子！竟然加入叛軍！要我整天也在提心吊膽！』
布卡：『對不起呀，媽媽……好了，出發去風之丘吧！是札札南方的山丘之上呀！』
想要離開時，卻在出口被人阻著…
男：『基巴！荷魯多｛*36｝老伯在找你呀。』
於是大家便先到這鎮右下方（C）的房子去
婆婆：『你要去找你的爸爸嗎。小心些……你一定會找到的。』
荷魯多：『基巴，怎會這麼遲的！呃？遇上了帶著（LA之杖）的妖精？（LA之杖）是你爸爸最重視的東西……比達他發生了甚麼事嗎……基巴，你去吧。呃！撒哥亦一起去呢。你知道有關武器裝備的事情嗎？要加以說明嗎？』
在下這時選了是的｛*37｝，這樣，荷魯多便會詳細告訴你有關武器的事。

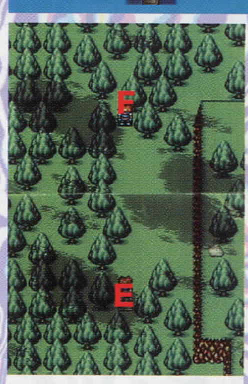


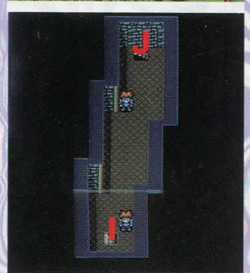


『首先是按Y掣，打開指令畫面，跟著是選擇（武器）的指令，那麼，便會來到這個（武器裝備｛*38｝）的畫面，沒有問題嗎？首先是選擇人物，選擇了後便以A掣來決定。在左邊的這武器是這人物現時（裝備）中的武器，在右邊的則是現時帶著的道具，你要從這裡面選擇（武器）。由於帶著的（武器）會變白，所以馬上便會知道。選擇了（武器）後便按A掣，這時電腦會問你要否裝備呢？如果可以了的話便按（是的）那一項，這樣便可以改變（裝備）了！明白了嗎？跟著下來是說明看甚麼來選擇（裝備）。這個記號是那武器或道具的屬性記號。有著LA的四種力量水，火，風，土的種類。在四種力量之中，有著如此的關係。首先，水是對火很強的，火對風很強，風對土很強，土對水很強，就是有著如此的關係。魔物之中，有些魔物是有屬性的，對於這些有屬性的魔物，最重要之處是不考慮攻擊所用的武器屬性是打不倒他們的！（水對火強）即是說火之魔物用水之屬性的武器會較易打倒，不過因為有這樣的關係，例如火之屬性的人便不能裝備水之武器了。跟著是談談這些有關那武器所持有的能力。能力分為（技｛*39｝）與（魔法），（技）若不在前鋒的位置是不能使用的，（魔法）則不在後衛的位置是不能使用的。明白嗎？即使將擁有（魔法）的武器由前鋒帶著也是不能使用（魔法）的！跟著是攻力的（數字｛*40｝），這個會表現出武器的強度。若是同一屬性的武器的話，則應裝備這（數字）較大一方的武器。小心一點呀！你最好亦去一去樓下你父親的研究所，那裡有你爸爸的助手約西亞（*41）。』

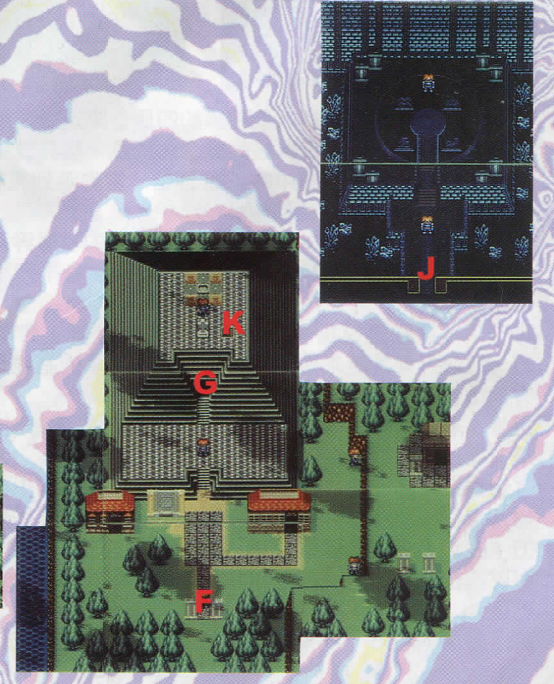












學會了武器系統後，基巴來到了地下一樓……
約西亞：『比達博士去了哪裡呢……呃？基巴，你要去找他嗎？你知道有關護身物的事嗎？需要說明嗎？』
雖然已學會了武器，但防守亦要學學的。





『首先是按Y掣，打開指令畫面，跟著請選擇（護身物｛*42｝）的指令，用法是和武器一樣的。在護身物之中有著兩個種類，分別是像（力量的護身物｛*43｝）這種提高狀態值的護身物以及像（水之指環｛*44｝）這種能（輔助）屬性的守護物。提高狀態值的守護物是能把（力量）及（體力）等提高少許的守護物，而（輔助）屬性的守護物，則例如是與火之魔物戰鬥時裝備了（水之指環）的話，則能降低魔物攻擊帶來的損傷。與火之魔物戰鬥時，擁有風之屬性的人會容易受較大損傷（因為火對於風強）。這時候可讓擁有風之屬性的人帶著（水之守護物），這樣便能降低從火之攻擊帶來的損傷（因為水對於火強）。但是在與土之魔物戰鬥時，若帶著（水之守護物）的則會增大損傷（因為土對於水強），所以請多加注意。如果博士平安無事就好了……』
從房間之內的寶箱，你可以得到火之指環｛*45｝
迪斯｛*46｝：『我要變得撒哥那樣的強。』
離開房子後，剛才阻著基巴離開村莊的男子已經站開了
男：『從這裡向南走的（風之聖地）羅斯，最好就不要接近了，因為那裡是禁止官們的據點。』





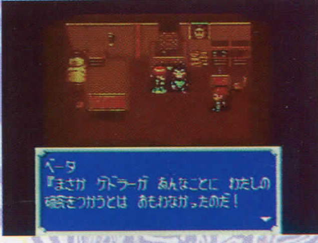
離開札札鎮後，首先當然是在鎮的四周走來走去以提高等級，這遊戲的另一個特點是沒有錢的概念，武器、防具及道具亦不用特意儲錢來買，而且遊戲中亦沒有旅館，當你走到札札鎮（D）的建築物內，便能自動的回復HP及MP。
當提高了一定的等級後（在下是讓所有人的攻擊等級及魔法等級均提高至LV3再正式出發），向下方直走，會不知不覺地走進了羅斯鎮之中。
布卡：『這裡是羅斯，是神官們的根據地呀！雖然這裡只是後門，但最好還是趁未被發現時回去了。叛軍的基地是在這裡東北方的山丘之上』
另外，若向著上方直走，則會來到波亞鎮的遺跡｛*47｝，記念碑｛*48｝上這樣的寫著……
『這個廢墟是從前的波亞之鎮。波亞之鎮是傳聞中柏爾大人之父祖沙魯王｛*49｝被莫拉尼亞王｛*50｝斯拉魯｛*51｝處決的地方，在波亞北面的遙遠之處，有著艾法斯城｛*52｝。』
雖然這裡空無一人，但當你調查這裡的小石時，是可以找到一柄輕型斧｛*53｝的。
除了外面的地方，其實札札寺院到這時仍是未正式到過的地方，





只要從札札鎮往上方走到（E）的地方便可到達。
記念碑上這樣寫著：『這裡稱為札札寺院，是用來祭祀妖精王艾撒多的地方，同時亦有著與斯拉魯將軍戰鬥的16名勇者的墓地，另外亦知道柏爾大人們16名勇者是在寺院之上的LA之泉中。』
女：『基巴，你爸爸還沒有回來嗎？真令人擔心呢……』
GUILD神官｛*54｝：『喂！基巴！又想來偷看莉斯雅｛*55｝大人了嗎。這個（札札寺院）是100年前拯救了艾法尼雅的柏爾大人們超越了（時間）歸來的地方，柏爾大人就是從這裡出發攻向艾法斯，將索那打敗。跟著禁斷之森林便開始了擴大，那時柏爾大人正在西方很遠的水之國卡拉那｛*56｝的羅瑪之村｛*57｝，而禁斷之森林已經迫近波亞之鎮了，柏爾大人回到這札札鎮，將一切後事交托給我們神官們，然後便出發進入禁斷之森林去了。這個（札札寺院）就是為了歌頌柏爾大人的功績與及宣揚（禁止融合）的精神，作為柏爾大人的記念館修建而成的。』
男：『我是來自水之國卡拉那的，柏爾大人是位相當偉大的人呢』
上一次四人曾遇上艾撒多的祭壇前面，現在只見有一名站著……
Dr.達羅斯｛*58｝：『嘿嘿，這個札札寺院太厲害了！一種秘密的氣味充滿著呢你知道嗎？索那就是在這裡和自己的影合體了的，嘿嘿……不過……真是有點奇怪……就像蛻皮那樣了嗎？』
不過這 卻沒有甚麼不妥，倒是當你調查寺院內的石像時……
基巴：『是莉斯雅大人的像……柏爾大人的媽媽嗎……』





鏡頭會突然進入一段回憶場面中……
比達：『我實在沒有想過基杜拉會將我的研究用在那樣的地方上！』
瑪莉亞：『騙人！你應該是知道的！你是為了自己的（出人頭地）而替基杜拉研究的！』
比達：『我會補償的！我會將自己的罪過補償給你看的！基巴！走吧！』
瑪莉亞：『等等呀！不要帶走基巴呀！你！你！』

妮法：『莉斯雅大人很像迪爾妮｛*59｝大人……』
基巴：『呃？』
妮法：『是很久以前的妖精王艾撒多大人的王后……』
在莉斯雅的像旁邊，有著另一個石像
基巴：『是柏爾大人的像』
在寺院的屋頂，是勇者們的墓地
『龍之年．風之月．29日．16名勇者喪命於此』

搞了這麼多枝節出來後，終於也要回到正題了。今次四人來到了風之丘，進入了在那裡的山洞。







一進入洞穴後看見那麼多守衛，布卡當然是馬上走出來自報身份了……

布卡：『喂！是我呀！讓我入來吧！』

叛軍兵士：『布卡你這樣遲的！杜哥隊長｛*60｝已經說過要出發的了！趁杜哥隊長還在裡面時，你快點去見他吧。』

叛軍兵士：『我要學會（增壓），打倒大神官基杜拉！』

叛軍兵士：『我們現在就要去解放羅斯了！』



進入洞穴後，首先是向每位士兵打招呼……

兵士：『很快便要去羅斯拯救融合家｛*61｝他們了！你們也來吧！』

兵士：『在戰鬥中要逃走時就按X掣吧。』

兵士：『在前鋒的話，戰鬥等級｛*62｝會提高！HP、力量、體力、速度都會增加！在後衛的話，魔法等級｛*63｝會提高！MP、運氣、念力、知力都會增加！有時亦要更換前面和後面去與魔物戰鬥！』

兵士：『在世界地圖的話，是可以在任何地方SAVE｛*64｝的，若不經常SAVE，是會碰上苦頭的！』

兵士：『在戰鬥途中，是以十字掣來選擇魔法及技的！』

老婆婆：『要去羅斯嗎，要小心點啊。』

除了兵士外，書架上書本也是可以調查的東西，在這裡就發現了有關16名勇者的書本……





「在很久以前，有一位統治著艾法尼雅，叫索那的魔法使，為了拯救在索那的統治下受苦的人，有16名不知是來自何方的勇者出現在札札這地方。柏爾、拉茜露｛*65｝、胡柏拉｛*66｝、捷悟｛*67｝、亞魯迪斯｛*68｝、謝妮絲｛*69｝、法美雅｛*70｝、亞巴魯斯｛*71｝、卡拉蒙｛*72｝、伊拉娜｛*73｝、謝古｛*74｝、加活杜｛*75｝、絲娜｛*76｝、杜利安斯｛*77｝、華爾魯｛*78｝、巴比｛*79｝……就是流傳著這16名同伴。」

當走進右方的房間時，卻看到這裡的人正在爭論著一些事情……

拉蒙：『我是反對的！（增壓）和（融合）一樣是擾亂（LA）的東西！希美斯博士｛*80｝！你打算違背柏爾大人的教誨嗎？』





希美斯博士：『要對抗由基杜拉所製造的魔物，就只有把（融合）復活了，因此，（不完全的融合）的（增壓）的技術是絕對必要的！』

杜哥：『認識（增壓）的（融合師）被禁止官困在羅斯，所以我要去救出（融合師），以學會（增壓）！』

拉蒙：『又是比達博士的意見嗎？……即使不用（融合），只要用魔物的力量的話……』

希美斯博士：『魔物嗎……我們對於你這個以魔物來武裝的意見是不可能贊成的。』

拉蒙：『是嗎……那麼你們要求神保佑成功攻陷羅斯了』

拉蒙很沒趣的離開後，布卡將基巴等人引見給希美斯博士

希美斯博士：『你就是基巴了嗎，我從布卡那裡聽到，比達博士似乎是你的爸爸呢。你聽到了嗎？我們打算將（融合）復活，其實是比達博士的意見來的。』

基巴：『老爹的！？』

希美斯博士：『怎麼了？你也成為我們的同伴吧。』

基巴：『哼！我是贊成拉蒙先生的意見的！柏爾大人不是預言過進行融合的話，世界便會毀滅的嗎？』

妮法：『基巴！我就贊成博士的意見了，以怪物來戰鬥實在太不正常了！』

希美斯博士：『噢！妖精的小妹妹，（融合）本來就是由妖精所發現的技術來的。』

基巴：『妮法！做女孩子的收聲吧！』

妮法：『哎呀，太過份了！』

露古：『太要吵架咕咕！』

基巴：『那麼……我想去找老爹！到底要怎樣才能找到他？……我想知道呀！』

希美斯博士：『你爸爸最近沒有來過這裡，對不起……幫你不到……』

基巴：『是嗎……那麼，線索始終是那妖精族的基魯了！對不起！我是沒有理由要加入叛軍的！』

妮法：『走吧！我可不是因為想你會加入叛軍才跟著你的！如果去我們的村姆拉爾｛*81｝的話，說不定可以知道甚麼有關基魯的事的。是東面那個有大洞的村呀！快點去吧！』

另一方面，杜哥隊長亦是時候出發了……

杜哥：『博士，那麼，我們也要出發了！』

希美斯博士：『拜托了，杜哥！』
杜哥：『好！去吧！』
布卡：『是的！』
臨行前，布卡再次走到基魯的面前
布卡：『還以為可以和你一起作戰……我會祈禱希望你能找回老爹的。』
希美斯博士：『希望你能找回老爹吧，書架上有些博士所寫的書，最好還是看看才走吧。』
在放置書架的房間內，還有一位叫占姆｛*82｝的人
占姆：『我叫做占姆，是來自水之國卡拉那的，在卡拉那亦有叛軍組織起來了，而卡拉那的叛軍亦因為應否以魔物武裝起來而困惑起來。』
書架上都是一些和遊戲的背景設定有關的書，若能看看將會對了解遊戲很有幫助。
（艾撒多的傳説）
『艾撒多王是在（妖精之石碑）上留名的古代妖精王。傳説中艾撒多除了水、火、風、土這四種LA之力量外，還取得了第五種力量，不過，艾撒多王並沒有有能抵受得住那種力量的體力。據説艾撒多王為了得到力量而超越了時間，但卻沒有得到證實。艾撒多王現在於艾法尼雅的札札寺院受人供奉……後來，（妖精之石碑）幾乎都被索那所打碎了，這對於研究妖精的人是一件很遺憾的事。』



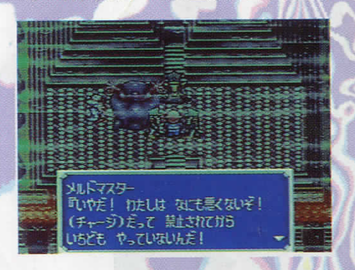


（融合之研究）
『（艾法尼雅），是一個受到（LA）祝福的世界。（艾法尼雅）是一個受（LA之力）籠罩的世界。（融合）就是利用了這（LA之力）而產生的……將（LA之力）集合在身體之中。這是一種將（道具）及（武器）分解成為它的（屬性）之力，並將它混合成為（武器）的技術！在（武器）之中，兩種（屬性）的力量互相混合，成為一種全新的（形狀），這就是（融合）了！這麼好的技術，到底為何一定要禁止呢？　比達字』
這時首先應回到札札鎮看看，只見整個鎮都籠罩著濃霧……





男：『羅斯的魔神官史路菲大人要駕臨這裡，鎮上的人都要集合在札札寺院裡。』
酒吧老闆：『大家都去了札札寺院了』
男孩子：『融合師是壞人嗎？我想看呀！』
女：『好像要把融合師處刑……不可以給孩子們看的嘛！』
禁止官：『快點去札札寺院！史路菲大人駕臨了！』
來到札札寺院時，那裡已經來了不少村民
『我就是傑斯多的魔物研究所的天才博士Dr.達羅斯！大家都很討厭魔物吧！不過，這是錯的，艾法尼雅是個被LA祝福的世界！艾法尼雅是充滿著魔物的！魔物是受到LA的祝福而存在的！！』
禁止官：『博士！史路菲大人駕臨了。』
Dr.達羅斯：『知道了！』
史路菲出現了。
史路菲：『大家！（禁止融合）是柏爾大人的教誨！現在就看反抗的人的命運！』
Dr.達羅斯：『今日的處決（融合師）能指名選派我Dr.達羅斯，實在感到非常光榮！』
史路菲：『不要多説了！快點開始吧！！』
Dr.達羅斯：『是、是的！』
Dr.達羅斯走到一部機器的前面，兩名禁止官則將一名融合師捉到那邊
融合師：『不要呀！我甚麼也沒有做錯！因為（增壓）是禁止的，所以我一次也沒有做過呀！』



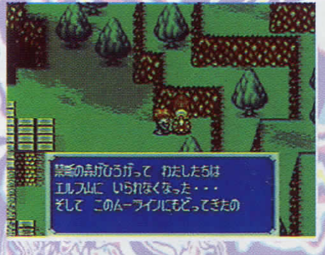


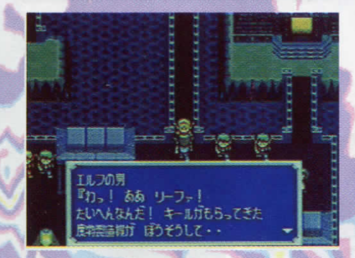
史路菲：『這不是你有沒有做過（增壓）的問題，你能夠做（增壓）就己經是（罪）了！』
Dr.達羅斯：『嘻嘻嘻！不用怕，不用怕！變成魔物其實即是受到LA的祝福！史路菲大人就是得到了魔物的力量了。』
融合師：『不……不要呀！』
被關進魔物製造機的融合師，就這樣變成了一隻綠色傀儡｛*83｝……
綠色傀儡：『咕咕咕……』
Dr.達羅斯：『啊？……唔……看來要將魔物製造機縮小還是不可能的……嘩！！』
那隻綠色傀儡突然發難，衝向Dr.達羅斯，而史路菲則放出了一個小火球轟向綠色傀儡
綠色傀儡：『咕咕咕！！！』
Dr.達羅斯：『不愧是史路菲大人！太強了！太強了！』
史路菲：『哼，你這蠢人！各位！反抗大神官基杜拉大人的人就會是這種下場了！最近有些自稱叛軍的人反抗禁止官！不過，參加叛軍的人全部都會被帶到傑斯多的魔物工場像這樣的變成魔物的！明白了嗎！』
史路菲説完這番話後便消失了，而Dr.達羅斯及禁止官們亦相繼開……
男：『那個融合師好像是躲在姆拉爾村的……』
女：『真的是有叛軍的嗎？』
男：『還是不要參加好了……』
女：『好可怕、好可怕……』
拉蒙：『看到了嗎……史路菲的魔法的厲害……杜哥他們可以打敗那魔法嗎？……我就認為無論如何魔物的力量也是必要的……』
在寺院內還有一些書本，在下在離開前先去看了一遍……
（魔法戰爭）
『在很久很久以前，有一個妖精的王國。妖精們挖掘了（LA之泉），建設了聖地，控制了LA的力量。LA是培育生命的力量，簡單來説是和魔力一樣的。在很久很久以前，有一段稱為魔法戰爭的時代，妖精與人類爭鬥，（LA之泉）枯乾，大地荒廢，妖精之王艾撒多為了與人類戰鬥，將自己變成了魔物，艾撒多瘋狂起來，妖精及人類因此停止了戰鬥，開始逃命。結果妖精和人類得

到古尼夫族｛*84｝的協助，將艾撒多封印了，魔法戰爭就此結束。』
離開札札鎮後，越過右方的橋向右上方走，便會到達姆拉爾鎮。

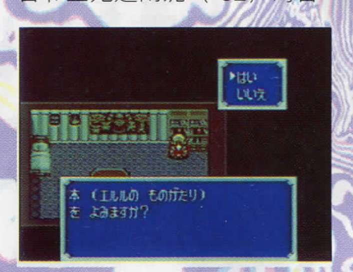


男：『這間房子曾有融合師隱藏過，但因為被禁止官發現而被帶走了。』
女孩子：『我見過妖精的！他們從村右方山崖的地方走出來的！』
女：『在很久之前，有一名博士獨個兒從札札來到這裡，告訴了我們通往地下的方法，但對我又有甚麼用？……』
在（L）的房子內，可以從寶箱找到鋅｛*85｝，另外，在村左上方的石頭內，亦隱藏著強壯種子｛*86｝。
這時，大家應將隊伍改成以妖精族的妮法當帶隊的人（更直接的做法是將隊形改為火之隊形｛*87｝），然後走到村子右方（M）的位置。
妮法：『是這裡了，從這裡走到地下的姆拉爾，是很久很久以前妖精族首都的所在之處。由於禁斷之森林的擴散，令我們不能再





住在妖精之山……跟著便回到了這裡了。』
這個地洞的構造異常簡單，轉眼已來到在地底的妖精族村莊了……
妖精族的男子：『嘩！呀，妮法！大件事了！由基魯帶回來的魔物製造機失常了……』
妮法：『讓我入去！』
妖精族的男子：『為何我們一定要在這種地下的地方偷偷地過日子！我們是很想與人類一戰的。』
妖精族之男子：『沒有想過魔物製造機是會如此垃圾的。』
妖精族之男子：『這些傢伙就是因為被基魯所騙，想著與人類戰鬥這種蠢事，才會發生這種事情的！』
妖精族的女子：『我説過停手的了！妖精竟然要使用魔物！』
艾露娜｛*88｝：『我的寶貝仔呀……拉姆｛*89｝被洛卡｛*90｝帶走了……嗶！』
妖精族之男子：『洛卡在北面山中由索那所製作的箱內…』
在右下方的房子內，可以找到一本有關艾露露的故事｛*91｝的書和王妃迪爾妮｛*92｝的書





（艾露露的故事）
『索那這位魔法使利用擾亂LA製造了魔物，令世界陷入毀滅狀態。為了阻止這事而由妖精族長老選派出來的人就是艾露露了。艾露露引導16名勇者，拯救了艾法尼雅，不過，途中卻被索那捉著，變成了結晶而粉碎了……那個地方……據説就是這姆拉爾了。粉碎了的艾露露，他的碎片據説成為了古尼夫族的寶物，而古尼夫族人都稱那寶物為（艾露露的碎片｛*93｝）。』
（王妃迪爾妮）
『迪爾妮是萱草，迪爾妮甚麼也記不起。迪爾妮是萱草，艾撒多沒有忘記迪爾妮。戰爭開始，迪爾妮為了阻止戰爭而死了……艾撒多沒有忘記迪爾妮。艾撒多戰鬥，變成了魔物戰鬥。迪爾妮是萱草，艾撒多沒有忘記迪爾妮。節錄自（妖精之歌）』
跟著是走到村的左上方，妮法更找到了她的父親。
佑雲｛*94｝：『妮法！』
妮法：『爸爸！』
洛雲：『洛卡變了魔物……變成了綠色傀儡了！現在洛卡抓走了拉姆，據守在北面的山上……大件事了！』
基巴：『唷，走開吧！我是基巴，是札札的獵人。魔物的話就交給我吧！』
妮法：『我也要去！因為這件事是由基魯做成的……』
基巴：『唔！你和基魯是甚麼關係了？』
妮法：『未婚夫……本來應該要結婚的了。』
基巴：『唔……走吧！』
洛雲：『綠色傀儡是（風）的魔物，我想應該是會怕（火）的……基巴、妮法，大家……拜托了！』
進入左上方的大屋後，很快便找到了由洛卡變成的綠色傀儡
綠色傀儡：『PAPE、PAPE、PAPE！』





綠色傀儡是遊戲中首次遇上的首領，基本上，只要你是以火之隊形出戰，應該是不會戰敗的……
綠色傀儡：『PAPE！』
洛卡從綠色傀儡變回妖精的模樣了！
洛卡：『嗚……！混帳！竟然會這樣！！基魯他……基魯想變成

艾撒多呀！他要成為艾撒多，將人類殺絕……呀……瑪莉娜，對不起呀！』
艾露娜：『呃，寶貝仔！寶貝仔！！』
拉姆：『媽媽！！』
艾露娜：『很多謝你們！請到神殿吧！大家都說想答謝你們的。』
鏡頭一轉，來到了神殿之中。
佑雲：『多謝你們，我是佑雲，是妮法的父親。聽說你是在找尋著你父親呢，基魯的行跡就由他之前的同伴來說明一下吧。』
積古｛*95｝：『那魔物製造機是基魯從人類的神官那裡取得的東西，但據說他因此要接受一件捉住從札札逃出來的博士的工作，那位博士似乎是在古尼夫村被捉住的，但被帶到那裡去就沒有聽說過了。』
比魯｛*96｝：『基魯說過要製造魔物來幹掉地上的人類。因為人類亦分成2派在戰鬥中，現在要趕絕他們是很容易的……』
佑雲：『我們所知道的看來就只有這些了……露古……變成如你所說般的樣子了。』
基巴：『露古！你是知道會變成這樣的嗎！！！』
露古：『不……不是的咕！不是我知道，而是（艾露露之碎片）的預言咕！（艾露露之碎片）向我的國王巴比大人｛*97｝說過咕，妖精和人類爭鬥，可能會發生可怕的事情……他更說要阻止這種事的話，便要和與姆拉爾出發的妖精族少女合作咕，而雖說是被巴比王選中的我是展開始了旅程，但妮法卻一直就只是在追趕著基魯咕，所以真正的情況我也不清楚。』
基巴：『可以不介意嗎！那麼我和撒哥不就像被甚麼人操縱著一樣嗎！』
佑雲：『說不定是這樣吧……你們是被甚麼人引導著的……』
妮法：『爸爸，我要和基巴一起去，如果基巴是被引導的話，我也是其中一人呢，只是我不大喜歡這個叫基巴的小子！』
基巴：『甚麼！你這種阻手阻腳的人！有誰會帶你去了！！！』
露古：『艾露露……在哭……』
佑雲：『基巴，雖然說不定會阻手阻腳，但你可否帶著妮法一起呢，相信總會有她能幫得上手的時候，我覺得艾露露似乎是想這樣說的……據說我的祖先多拉比斯｛*98｝是研究了融合並將融合傳授給妖精族的。這是我家裡相傳的（多拉比斯之書），似乎是將戰鬥的心得寫成歌曲的東西，請你帶走它吧。』
基巴從佑雲手上取得了多拉比斯之書。
佑雲：『你們不妨去見一見古尼夫的巴比王，我己打開了東面出口的門了，從那裡可以去到古尼夫族所居住的古尼夫村。』





離開神殿後，首先是在村內再次收集情報。
妖精族的男子：『這座神殿是很久很久以前當姆拉爾是妖精族的首都時所建的東西。我們在（魔法戰爭）之後捨棄了這裡，到了妖精山的一帶隱居……不過，因為禁斷之森林的擴大，所以才再次回到這姆拉爾的。』
妖精族的男子：『多謝你們……小心。人類看來已將（融合）禁止了，不過，製造魔物說不定會是更可怕的事……』
當基巴他們進入了村子右方的出口後，妮法突然向基巴道謝……

妮法：『很多謝你……基巴，那個叫拉姆的孩子……是我的弟弟……』
基巴：『呃？』
妮法：『那個叫艾露娜的人是我的後母……』
基巴：『唔……』





離開洞穴後向下直走，很快便會來到古尼夫村。既然露古是這一族的人，所以在下便將他調成帶隊的人。
小古尼夫族人｛*99｝：『咕咕！』
古尼夫族人：『如果露古會成為勇者的話，那麼我家的比比｛*100｝也可以像從前的巴比王那樣活躍咕！』
古尼夫族人：『在羅斯似乎有人類在自相殘殺咕，人類真是喜歡戰鬥的咕。』
古尼夫族人：『孩子看來快要出生了咕咕』
小古尼夫族人：『加油呀咕咕』
古尼夫族人：『叫露古的，太好了！加油呀咕』
古尼夫族人：『出現了一個古怪的洞穴了咕，被那些從隙縫中漏出的光照著時，真是很舒服的呢咕。』
若走到圖中（N）的位置時，會遇上這樣的事……
『被引導的人啊，我要將你們的體力回復了，你們的旅程亦可在這裡留下記號……』
一隻有點可怕的眼在這時出現，當基巴他們被那射出的光線照射過後，亦然有著和LA之泉相同的效果！
基巴：『是艾撒多的聲音……為何艾撒多要幫助我們呢？』







在村的左上方，是巴比王所住的地方……
古尼夫族人：『巴比王在岩洞較易生活，所以沒有住在家中咕。因為是他自己建造的……』
巴比王：『啊，勇者們啊！終於來了咕。你們是艾露露所挑選的勇者呀，咕咕！』
基巴：『艾露露……是那個100年前的？』
巴比王：『就是這樣咕，100年前的事件還未完結的咕。引導了16名勇者的艾露露被索那變成了結晶而粉碎……那就是（艾露露之碎片）了咕。（艾露露之碎片）是由我保管著的……那個（艾露露之碎片），竟然會和我說話的咕！又有製造魔物的人了咕！你們要和那個人戰鬥咕！！』
基巴：『呃！和大神官基杜拉？』
巴比王：『不單只是那樣咕，你們最大的任務是要拯救這個被LA擾亂了的世界咕。』
基巴：『我是在找我老爹的！我老爹的名字是比達，聽說叫基魯的妖精就是在這條村的附近拐走了我老爹的，你知道甚麼嗎？』
巴比王：『唔……的確好像是有位叫比達的博士來見過我咕……不過，正當要開始和我談時卻被那基魯捉走了咕。他本來好像是為了要將（LA之杖）交給我保管而來的……』
基巴：『是了，老爹將（LA之杖）收藏起來了！……聽說基魯是受神官所託去捉我老爹的……那傢伙會是誰呢？……』
巴比王：『人類的叛軍向羅斯的進攻似乎是失敗了咕，有一名士兵逃到了這裡，你去看看吧咕咕。』
古尼夫：『請咕！』
巴比王：『有位叫比比的活潑傢伙說自己要成為勇者而走了出去，希望他平安無事就好了……咕咕。』

跟著是走到村中，和那隻黃色的古尼夫族人談話……
古尼夫族人：『這個洞是從前一位叫湯姆{*101}的人類隱藏過的洞穴呢咕咕。』
古尼夫族人：『比比對於露古被巴比王所選中很不滿咕！我也是很不滿咕！』
跟著是走到這個洞穴之中看看……
古尼夫族人：『有些人對於露古被大王所選中是感到不滿的咕，叫比比的也是其中的一人咕，比比為了讓自己的實力得到承認，說要去在村子南面的（奇美拉岩{*102}）取得（綠寶石{*103}）的咕。因為似乎沒有那個是不能進入羅斯的咕。』
兵士：『雖然我們向羅斯進，但遇……遇上了伏擊……連杜哥隊長亦被捉住了。就……就只有我一個將融合家救了出來……』
融合家：『唔唔……你們幾位……想學習（增壓）嗎？讓我告訴

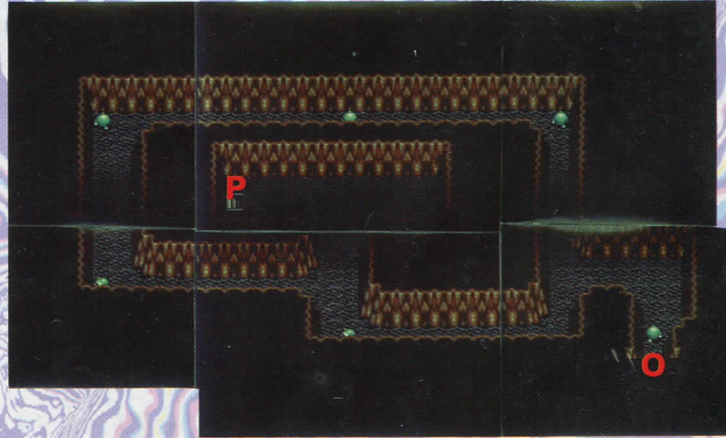


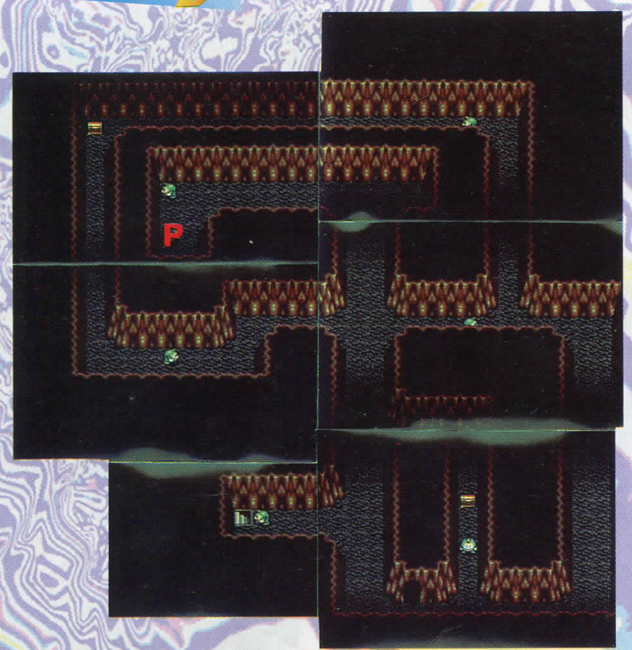


你甚麼是（增壓）吧。融合是在武器中使用LA的力量和各式各樣的東西混合製成完全不同的武器的（技術）……因為融合被禁止，我們融合家便自己將（融合）的（技術）封印了，跟著融合家們創造出不改變外形的融合……那就是只將武器的能力及力量提高的（增壓）的（技術）了。在這個世界中的（武器），只是一種（不完全）的東西，將這（不完全）的（武器）變成完全的（武器）的，便是一種稱為（增壓）的技術。（增壓）就是一種以（LA之力）將道具變成能量注入（武器）的技術了！接受過（增壓）的（武器）會變得更強，可以發揮出更巨大的（能力）……不過，基杜拉聲稱不單是（融合），連（增壓）也會將LA擾亂，將我們這些融合家捉起來……我年紀已經太大……不可以將（增壓）的技術教給你們了……如果是被捉到羅斯的（融合師）的話，應該是可以將（增壓）（傳授）給你們的，咳咳……』
這時首先應到南方的奇美拉岩去。雖說是南方，但卻要繞過右方才能到達那裡的……









在洞穴的最低層，基巴他們找到了比比
泥土怪：『嗚！！』
比比：『救、救命咕咕！！』
露古：『比比！！』
泥土怪：『嗚？嗚！』
利用由露古帶隊的風之隊形，四人不一會便將泥土怪打倒了……
泥土怪：『嗚！』
比比：『多謝呀咕！得救了咕咕！！』
比比打開了寶箱，取得了綠寶石，但……
比比：『是（綠寶石）呀咕』
基巴：『多謝你，比比』
比比：『我又沒有說過要給你咕！』





基巴：『…………總、總之就先去追回比比吧！』
四人追著比比，回到古尼夫村時，卻發現……
露古：『嘩！為、為何會這樣糟的咕咕！！』
基魯：『似乎是禾羅斯的神官們所做的！因為他們收藏叛軍……』
妮法：『基魯！』
基魯突然出現在四人的面前！
基魯：『嘿！你們好像救了姆拉爾的妖精們呢，我應該多謝你們一聲。』
基巴：『基魯！你將我的老爹帶到哪裡去了！！』
基魯：『這個我不會告訴你的。放心吧！博士現在是他自己主動要協助我們的……始終他也是從前為了基杜拉可以將水之國卡拉娜的聖地亨寶沉沒的優秀的博士吧，今次他要為我們能打倒基杜拉而出力！』
妮法：『基魯！停手吧！你看見姆拉爾吧！你的所作所為，會為大家帶來不幸的！』
基魯：『這是不可能的……我是絕對不會原諒將我們妖精族趕進地下的人類們的！我要將力量取到手給你們看！就如古代的艾撒多王那樣……變成究極的魔物將人類滅絕！妮法，好回家去吧！與現在的媽媽好好相處……跟著找個好傢伙結婚吧。我的事就忘了吧！』
妮法：『不！我會一直追著你的！』
基魯：『……我給好一個忠告！若再追著我的話，下次我連妳也不會放過的了！』
基魯說完這句話便離開了……
還是先看看村內的情況吧……
古尼夫族人：『咕……咕……禁止官們帶著魔物……』
古尼夫族人：『羅斯的禁止官們來襲擊我們了咕……』
古尼夫族人：『孩子才剛剛出生……』
古尼夫族人：『（融合師）也好、兵士也好……都被人帶走了咕……』
古尼夫族人：『巴比王……巴比王平安無事嗎咕？……』
巴比王：『我……已經不行了，勇者啊……柏爾要禁止（融合），相信是有甚麼理由的……不過，現在禁止官們以禁止（融合）為口實要去控制人們，更因此而製造了可怕的魔物！要打敗他們的話……就只有得到（融合）了咕。勇者呀！為了拯救艾法尼亞，將（融合）復活吧！因此，你要先去羅斯，救出（融合師）以學會（增壓）咕！比比，將（綠寶石）交給露古吧。』
比比：『大王！』
巴比王：『比比，你亦做得很好，我應讚你一下咕咕……但是露古是艾露露所挑選的，就交托給他吧咕。』
比比：『露古……以後的就拜托了咕！』
四人終於從比比手上取得綠寶石了
比比：『有了（綠寶石）的話，便可以取得打開（風之門）所必要的（風之標記｛*104｝）咕。』
露古：『明白了，比比！村裡的事情就拜托了咕！』
比比：『唔，咕！』
基巴：『混帳，史路菲！實在是太過份了！我要將你打倒！』
巴比王：『唔……我覺得拯救這個世界的秘密會在那個禁斷之森林內咕……勇者啊！不要害怕地前進吧。這是艾露露所希望的咕……』



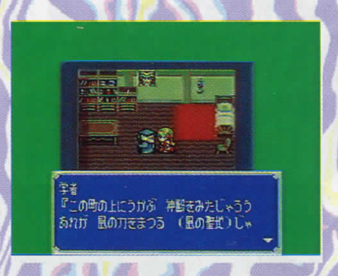


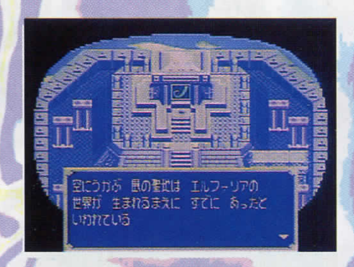
沿著路向左方走，途中你會先遇上一座山，但因為現時進入這裡會很麻煩，所以還是先繼續向左走到羅斯鎮，一進入這裡時，只見一名在札札時曾見過的怪傢伙在這裡出現……
柏沙：『喂！我是盜賊柏沙呀，有是否在札札和你們見過面的呢？我和羅斯的神官史路菲有點過節，那傢伙將長劍｛*105｝當作寶物一樣，所以我想將它偷過來。再見了！你們也要小心點啊，神官們將怪物放了在鎮內，嘿嘿……再見了！』





在入口前的左方有一房子，這時應先到這裡看看……
獵人：『喂！你……不是在札札的荷魯多那裡見過面的了？』
基巴：『是的……我叫做基巴。』
獵人：『唔，請等一等』
獵人拿開了壺子，原來那裡正是秘道的入口！
獵人：『被其他人看見便麻煩了，這個就是叛軍的生存之道……布卡已經提起過你們的了。神官們連我們獵人亦討厭起來了！因為他只讓我們在鎮外開店子。史路非是（風）的魔物呀！要動手的話……就用（火）吧。』
女：『叛軍亦太懦弱了，因為他們只會等，結果便被捉走了。』
既然這樣説到，當然是馬上將隊形變成火之隊形了。跟著到樓下一看，竟然發現了布卡！
布卡：『是我呀！布卡呀！大家都被人捉住了！這個……不就是（綠寶石）了嗎！有了這個的話，便可以從（風之聖地）取得（風之標記）！有了（風之標記）的話，便可以打開（風之門）了。從鎮的右方進入鎮內吧。』
繞到鎮的右方時，一路上會經過很多的房子，首先是進入這裡收集一些情報。
男：『竟然將魔物放進鎮內，神官們亦做得太過份了！害怕得我連鎮內亦不敢亂走了。』
男孩子：『很想到外面玩啊』
女：『不可以走到外面…孩子們太可憐了。』
男：『似乎在神官之中是有人反抗基杜拉大人的，他們現在就想找出那人的名字。』
女：『不要呀……我聽到神官們在拷問叛軍士兵的聲音，神官們現時正在打聽叛軍的基地。』
學者：『浮在這個鎮上，好像神殿般的東西，那就是操縱著風之力的（風之聖地）了，想攀上聖地的話，便要和柏爾大人的像説話。』



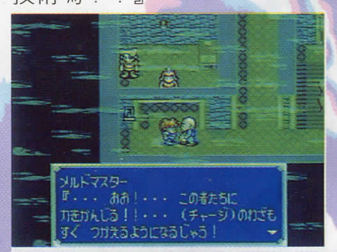


（風之聖地之傳説）
『浮在空中的風之聖地，據説在艾法尼雅的世界誕生之前便已經存在的了。傳説中，妖精、人類、古尼夫及魔物就是在聖地之上建造了艾法尼雅的了……不過相信這只是因為對於浮在半空的聖地的神秘感而虛構出來的故事吧。』
女孩子：『嘩！好驚呀，好驚呀。』
女：『這羅斯是基杜拉大人的4魔神官之一史路菲大人守護的鎮，史路菲大人的風之魔法{*106}是沒有人抵擋得住的……』
男：『即使反抗基杜拉大人也是白費心機的……我們的武器根本就派不上用場。』
中央的建築物，是通往神殿的通道……
神官：『你們是甚麼人！……啊……是甚麼一回事……為何會在你們身上感到火之力的。』
在這建築物的下層有兩個柏爾的像，這時你要先和這些像談話，令這兩個互相面向，然後踏上中央的裝置，便能傳送到風之神殿之中。
神官：『你……你們來幹甚麼！這裡是（風之聖地）呀！不是你們所來的地方。』
雖然已經找到風之標記了，但……





妮法：『不是擁有（風之力）的人，是不可除下（風之標記）的！』
若説有（風之力）的人，當然是指露古了，所以暫時要改由露古當隊伍的領隊。
露古：『咕咕！！』
露古取出了（風之標記），將（綠寶石）鑲了進去。
跟著是改回火之隊形，然後回到地面，打開那一直被封印了的門。
進入大殿後，發現有三個柏爾之像在正中央，上面更寫著……
妮法：『上面寫著……能移動柏爾大人的就只有柏爾大人而已！？……』
反正亦推不動那些石像，於是四人先從右上方的樓梯往下走，找到了杜哥隊長等人……
在左下方有一開關，只要一按這掣，便能把閘門打開……
杜哥：『幾位，這個人就是傳授（增壓）技術的（融合師）了。』
融合師：『……啊！……我在這班人身上感覺到力量！！……（增壓）的技術亦可以馬上傳授的了！怎樣，要接受（增壓）的技術嗎！？』

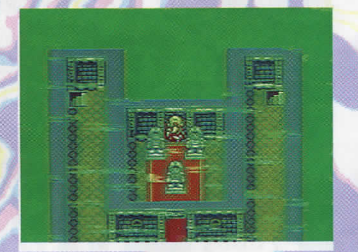




基巴：『是的！我也是為此而來的。』
融合師：『好！那麼馬上開始吧。』
跟著是由融合師講解增壓進行方法的時間……
『（增壓）是將武器和道具結合以提高攻力及能力的技術！看不清楚的地方，即是説還有能力是隱藏了的！這裡是攻力，這個綠色的指標是……表示攻力可以提高至（＋3）。可以在增壓中使用的道具，會在這裡有一個（N）的記號，這是指沒有屬性的記號。這個記號表示了能力能提高的數目，這個指標則是表示攻力能提高數目的指標。那麼，以（藥草）在（三日月刀）上（增壓）吧！唏！當攻力指標滿了之後，攻力便會提高，武器的名字亦會改變了呢！當這能力指標滿了後……便可以使用這種能力了！讓我連特殊增壓{*107}亦教你們吧！當有（守護物）標記的道具用在（增壓）時，假如武器的屬性和道具的屬性相同的場合，便會發生（特殊增壓）。這是可以將武器的攻力等級提高一級的現象！』
融合師：『那麼，我就將（增壓）傳授給你們吧。LA的力量啊！請祝福這一班人！』
得到融合師的祝福後，基巴終於學會（增壓）了！
融合師：『好，這樣你們應該可以使用（增壓）的了！那麼，去將羅斯的神官們打倒吧！』
基巴：『是的！』
杜哥：『好了！我們先離開這裡了！因為無論如何我也要將這人帶到（風之丘）去。融合師，走吧！』

杜哥先把融合師帶走了。
妮法：『呃，賊仔先生，被人捉住了嗎？』
柏沙：『不要取笑我了！混帳！雖然史路菲的房間似乎是在這座建築物的上層……但因為被柏爾之像阻礙，不能將門打開！當我正想弄開那像的時候就被人捉住了！混帳！不過神官們都是先走到這一層才走到上層的，看來移動柏爾大人之像的機關是在這個房間中……嘿，我放棄了！再見吧！』
到底甚麼是『只有柏爾大人才能移動柏爾大人』呢？在這一層右方的牆上，四人找到了一幅柏爾的畫像……
妮法：『呃！竟然在這種地方有開關！』





回到剛才有三個柏爾之像的房間，發現通道已經打開了，但首先還是先方從左方的樓梯往下走……
神官：『……哼！你們真的以為可以戰勝史露菲大人的嗎！？』
取得了回道具後，今次要去找史路菲了。四人沿著樓梯一直往上走……
神官：『你們竟然使用（增壓）…實在太可怕了！想將世界毀滅嗎！』
在最高的一層，四人終於找到了史路菲……
史路菲：『你這班人！！反抗柏爾大人教誨的無禮傢伙！讓我4魔神官之一的史路菲大人來收拾你們吧！』





………………收拾了史路菲後……
史路菲：『嘩！基杜拉大人！很對不起呀！！』
一直籠罩著羅卡的濃霧終於散去了！
布卡：『成功了！太厲害了！將史路菲打倒了！羅斯從神官手中解放了！剛剛杜哥隊長亦和我聯絡，說札札鎮亦得到解放了！在解放札札時，拉蒙先生亦有協助我們的！我要去札札了！杜哥隊長說大家亦一定去一趟呀！再見了！』
妮法：『基巴……你爸爸……不在這裡呢……基魯亦不在……線索都中斷了……』
基巴：『不……線索……是有的。我知道是哪個捉了我老爹的了，不過……我不希望是真的……』
妮法：『呃！哪個？是哪個呀？那個人在哪裡呢？告訴我！基魯亦應該會在那裡的！！』
基魯：『札札……』
妮法：『呃？札札？』
基魯：『去了……便會明白的了。』
妮法：『為甚麼！我不明白！你說清楚一點！！』
基魯：『不要吵！去了便會知的話便去吧！！』
撒哥：『嗚嗚嗚……』
露古：『不要吵架吧咕咕』

妮法：『知道了，去就去吧！去札札的話便好了吧，去札札吧！』
當然，在離開前不妨先去接一下村民的道謝，順道看看有沒有甚麼新消息吧。
獵人：『喂！太好了！北面通往札札的（橋｛*108｝）放下了！從後面的樓梯走下的話便會明白的了。』
女：『神官們都逃往羅瑪去了。』
在神殿外可找到一名神官，和他談話的話……
神官：『呃……被你發現了……這不是我的錯，全部都是禁止官的錯呀！我只是在守柏爾大人的教誨吧…………這個，請拿去用吧』





取得一枚風之指環了。
女：『沒有了魔物，輕鬆得多了。』
女：『據說叛軍連札札鎮亦解放了。』
男孩子：『嘩嘩！』
女孩子：『多謝你們！不用再害怕了！』
學者：『雖然叛軍想以（增壓）來與基杜拉戰鬥……但（增壓）始終是不完全的（融合），我相信只有把（融合）復活才能戰勝基杜拉的……真正的（融合）要怎樣才能復活呢？……』
男：『呃、這樣，叛軍和大神官基杜拉的戰鬥終於開始了……』
不過，現在不是立即去札札鎮的時候，在前來羅斯鎮的時候，不是曾經過一座山的嗎？在繼續故事前，可先到這（水龍之山）走一趟，因為這裡的怪物帶著大量礦物，很適合用來進行增壓。至於隊型方面，由於這裡的怪物的屬性是水，所以用土之隊型出戰會較有利。





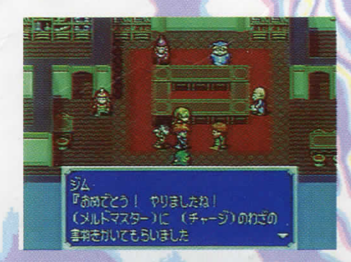
在這山的洞穴中，你會遇上首領藍龍｛*109｝。
藍龍：『相信再過不久，破壞之力的化身及生命之力的化身以戰鬥來決定世界命運的時刻便會來到。世界會被消滅？還是會再次復活過來？……唔……是哪個！是哪個傢伙在妨礙我想事情的！』
只要是以土之隊型作戰，應該不會有太大問題的……
藍龍：『破壞之力的化身也好、生命之力的化身也好，兩者都是因為LA的失常而出現的……唔……』
在這裡提高了一定的等級後，可以前往札札了。就如羅斯那裡的人所說般，利用在後方的橋，可以很快到達札札鎮。
男：『拉蒙大人協助叛軍從裡面向禁止官們攻擊。全靠這樣，叛軍才能大獲全勝！』
男：『製造魔物來對付基杜拉吧！單靠（增壓）是勝不了的！就如拉蒙大人所說般，我們亦製造魔物來與基杜拉戰鬥吧！』
男：『這個人是拉蒙先生的同伴（路美尼同盟｛*110｝）的其中

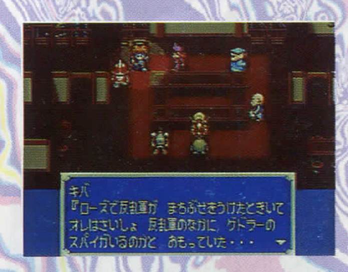
一人啊！（路美尼同盟）是和我們並肩作戰的神官集團呢！』
神官：『札札的解放恭喜了，叛軍的諸位看來已經取得（增壓）了呢，不過，要和基杜拉戰鬥的話，最好還是如拉蒙大人所說般，製造魔物來打倒基杜拉！希望你們幾位能幫忙說服叛軍的其他人吧。』
男：『叛軍萬歲！跟著是基亞之村｛*111｝！再跟著是傑斯多之鎮了！』
酒吧老闆：『沒有了那些討厭的禁止官及神官，我想會輕鬆很多了。』
女：『只要將一切交托給拉蒙大人的話，甚麼基杜拉也會不堪一擊的！』
女：『連拉蒙大人亦加入了叛軍……太好了！』
女：『全靠拉蒙大人，札札得以解放了！拉蒙大人一定是柏爾大人托世的了。』
男孩子：『拉蒙大人將札札解放了，拉蒙大人真是一個偉大的人呢！』
布卡的母親：『雖然大家都在高興，但大神官基杜拉是不可能就此罷休的！假如基杜拉帶魔物攻來的話，大家會怎樣呢？』
布卡：『希美斯博士說過，單靠（增壓）是勝不了基杜拉的……無論如何也一定要讓（融合）復活……我也打算作（融合家）的修行來研究（融合）。』
老婆婆：『基巴！你終於也回來了……雖然你說自己多麼討厭自己的父親但仍然如此拼命的去找……始終也是父子嘛！』
荷魯多：『啊！終於也回來了！找到你老爹了嗎？研究所的約西亞說有甚麼信要交給你的。』
在約西亞的研究室內，找到了一本有關（闇之力）的書。
（闇之力）
『LA是由四種力量所構成的，不過，曾經有過一些以（融合）製造出來的武器中，有一些不能單以水或火這些單一力量來理解的東西。在（融合）中，若將水和火混合，風和土混合的話，會否可以產生一些新的力量呢？我認為這第五種力量會是闇之力量。』
基巴：『老爹……在研究這樣的東西……』
鎮的右上方以往是被鎖著的，但現在已經可以自由出入了。
男：『神官們是住在這麼好的房子的！好！現在開始是我的了！』
兵士：『神官們都被逮捕了！不……拉蒙先生他們的（路美尼同盟）是不同的！因為那一班人都是好的神官！』
當進入了右上方最大的一所房子時……
約西亞：『基巴！』
基巴：『約西亞先先。』
約西亞：『比達博士他……找到了你的爸爸了嗎？不知道哪個將一封這樣的信掉了給我……我想由基巴你帶著它會較好。』
基巴從約西亞的手上接過了信。
（父親的信）
『基巴，要你擔心很抱歉。爸爸現在很好，你不用來找我了。父比達字』
約西亞：『我始終也不是太喜歡那位叫拉蒙的神官……比達博士亦說過要小心拉蒙的。』





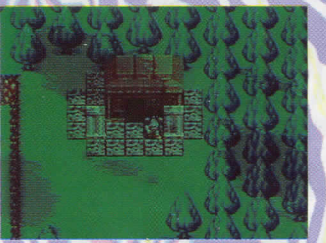
在這一層的書架上，可找到一本有關（水之神官尼路多｛*112｝之陰謀）的書……
（水之神官尼路多之陰謀）
『水之聖地亨寶的神官尼路多，暗中在在奪取大神官的地位。他視融合禁止長官基杜拉大人為假想敵，經常在想如何才能將基杜拉大人趕下台。他的（陰謀）就是為了製造武器而研究（融合），但在他還未取得（融合）前，水之聖地亨寶便已沉到海底。他是受到LA的（懲罰）了！』
兵士：『幾位勇者！在羅斯鎮多得你們的關照了。隊長及博士現在都在2樓。』
當大家一走上2樓，便會開始一幕『艾法尼雅版』的（金田一）……
占姆：『恭喜！成功了！從（融合師）手上得到（增壓）技術的書籍了，我要帶這個回去水之國卡拉那，卡拉那的叛軍亦要動手了！再見！』
拉蒙：『希美斯博士！和基杜拉的戰鬥單靠（增壓）是不可能的！請你決定連叛軍亦使用魔物吧！』
希美斯博士：『不……只要繼續研究下去的話，應該連（融合）亦可以復活過來的……』
拉蒙：『單是（增壓）已經危險的了，你還說要連（融合）亦復活過來！！你即是說無論如何也要和柏爾大人的教誨背道而馳嗎！！』





杜哥：『希美斯博士……基杜拉應該馬上便會派魔物來的了……所以就如拉蒙先生所說般，以魔物來武裝……也是迫不得已的了……』
基巴：『杜哥隊長！隊長你是否說過在羅斯是受到伏擊的呢？總之這就是證明有人將隊長你們向羅斯進攻這事向羅斯的神官們泄漏了！』
杜哥：『甚麼？！哪、哪個會做這樣的事！！』
基巴：『那就是拉蒙先生！是你了！！』
拉蒙：『甚麼！基巴！你不要隨便亂說啊！你有甚麼證據嗎！』
基巴：『聽到叛軍在羅斯受到伏擊時，最初我是認為在叛軍中是有基杜拉的間諜的……不過，當我聽到札札輕易被攻下便知道不是這樣了！如果是有間諜的話，應該連進攻札札亦會受到伏擊的！那傢伙不是甚麼基杜拉的間碟！他只是想妨礙叛軍取得（增壓）吧！我聽說在老爹被捉事件的背後有一位很可疑的神官。反基杜拉但又反對增壓的神官……這個人就是拉蒙！只有你是這樣的！』
拉蒙：『混帳！這些全部都只是你的推斷吧！一點證據也沒有！』
希美斯博士：『為、為甚麼拉蒙你要這樣對叛軍……不……假如你已經在整頓自己獨自與基杜拉戰鬥的力量的話……說不定你已經在製造魔物了嗎？在傑斯多的魔物工場……你對那裡的事亦非常清楚……比達博士亦是在那裡嗎？』
拉蒙：『好了吧，假如你這麼懷疑的話，我隨時都可以帶你走參觀！不過……今天我的心情很差！叛軍和我們的合作暫時中止吧！我走先了。』
基巴：『我會讓你走嗎！』
拉蒙：『哼！你說了些不應該說的話了，你不知道嗎！現在應該

是為了打倒基杜拉而並肩作戰的時候！但你卻將事情弄糟！』
基巴：『妮娜小姐……為何你要將妮娜小姐捲入這種事之中！』
拉蒙：『嘿嘿，哈哈哈哈，你喜歡了妮娜嗎？這真是有趣了，就讓我告訴你吧。妮娜她曾預言過，我會拯救艾法尼雅的！所以我才開始行動！好了嗎，不要妨礙我了！』
杜哥：『博士！這樣可以嗎？』
希美斯博士：『唔……基巴所說的又的確是沒有證據……』
妮法：『那麼，去那個傑斯多不就好了吧。基巴！去傑斯多吧！基魯亦應該會在那裡……怎麼了。』
基巴：『妮娜小姐……竟然是那傢伙的同伴……』
妮法：『你在說甚麼泄氣話了！揮作點吧！你是男人來的嗎！』
基巴：『唔，我知道了，去吧！撒哥！露古！去吧！』
……終於可以由自己操作了。
融合師：『我想和希美斯博士合作的話，一定可以將（融合）復活過來的。妖精是從在古代森林中生活的生物中學會（融合）的……在我們（融合家）之中有著這樣的一個傳說。如果能找到那生物的話……雖然只是我的假設……』
希美斯博士：『傑斯多是在基亞之村向西走之處的一個有圖書館的鎮……在那裡有基杜拉所建的魔物工場。聽說拉蒙就是來自那裡的神官……』
杜哥：『通過後面的妖精之遺跡後，便可去到河的另一邊。聽說從基亞之村通往傑斯多的（基亞之谷）有很多強大的魔物，要小心點去呀！』
從屋的左方的樓梯往下走，會來到杜哥所說的妖精的遺跡……





妮法：『……很像姆拉爾……這裡亦曾經有過妖精居住的……』
當基巴他們離開妖精遺跡的同時，基杜拉這邊……
基杜拉：『甚麼！羅斯被攻下了！』
古萊姆斯（*113）：『受到札札的叛軍襲擊啦……』
溫迪尼斯（*114）：『（路美尼同盟）又再有所行動啦……』
撒拉曼迪斯（*115）：『有4名勇者出現了啦……有很多很多的傳聞。』
古萊姆斯：『不過……史路菲被打倒似乎是沒有錯的了……』
基杜拉：『勇者嗎！……甚麼傳聞也不用理會的！部下們啊！再發牢騷的話，連這個水之國卡拉那亦會發生騷動的了！』
撒拉曼迪斯：『是的！就交給我辦吧！說起勇者的話，我有點擔心放逐到札札的聖女妮娜……護送妮娜的是拉蒙……拉蒙跟著回到了傑斯多的研究所……』
基杜拉：『拉蒙嗎……』
撒拉曼迪斯：『說去刺探札札但甚麼也沒有報告回來就夠可疑了！那傢伙會否是和妮娜合謀呢？！』
基杜拉：『好了！撒拉曼迪斯，走吧！』
撒拉曼迪斯：『是的！』





TO BE CONTINUE……

日文名字對照表

(1) グドラー
(2) パイン
(3) ゾーラ
(4) エルル
(5) ラ
(6) アグ・ウー
(7) ヨピナス
(8) エルファリア
(9) メルド
(10) レーナ
(11) ラ ン
(12) ベータ
(13) ボア
(14) エルフ
(15) キバ
(16) ハンプ
(17) ラのつえ
(18) マリア
(19) シャンゴ
(20) ハンター
(21) キール
(22) ローズ
(23) ザザ寺院
(24) エルザード
(25) リーファ
(26) ルーク
(27) エルルのかけら
(28) プーカ
(29) チャージ
(30) メルドマスター
(31) シルフェス
(32) ギスト
(33) ハーブ
(34) バジャ
(35) パインの劍
(36) ホルト
(37) はい
(38) 武器そうび
(39) わざ
(40) すうじ
(41) ヨシュア
(42) お守り
(43) つよさのお守り
(44) 水のゆびわ
(45) 火のゆびわ
(46) テス
(47) ボアの町跡
(48) 記念ひ
(49) ジョゼル王
(50) ムーラニア王
(51) シーラル
(52) エルファス城
(53) ライスアクス
(54) ガイド神官
(55) リシア
(56) カナーナ
(57) ロマ
(58) Dr.ダロス
(59) デイリ
(60) ドンゴたいちょう
(61) メルダー
(62) ファイトレベル
(63) マジックレベル
(64) セーブ
(65) ラゼル
(66) ウッパラー
(67) ジーン
(68) アルディス
(69) ジェニス
(70) ファミア
(71) アーバルス
(72) カーラモン
(73) イラナ
(74) ゼク
(75) ガウト
(76) シーナ
(77) トリアス
(78) ワイル
(79) パピ
(80) ヘルメス博士
(81) ムーライン
(82) ジム
(83) グリーンパペット
(84) グリフ
(85) ジンク
(86) ストロングシード
(87) 火のフォーメージョン
(88) エルナ
(89) ラム
(90) ロッカ
(91) エルルのものがたり
(92) おうひデイリ
(93) エルルのかけら
(94) ユーワン
(95) ジーク
(96) ベル
(97) パピ
(98) トラピス
(99) チビグリフ
(100) ペペ
(101) トム
(102) キメラ岩
(103) グリンジェム
(104) 風のしるし
(105) ロングソード
(106) ウィンド
(107) スペシャルチャージ
(108) はし
(109) ブルードラゴン
(110) ルミネ同盟
(111) ギアの村
(112) レナルド
(113) グノムス
(114) ウンディネス
(115) サラマンデス



3×3 EYES 吸精公主

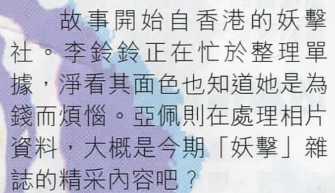
機種 : WINDOWS (WIN/V對應)
遊戲性質 : AVG
容量 : CDROM
生產商 : 日本CREATE
文 : FUKUDA

攻略篇(上) 四川篇

《3×3 EYES-吸精公主》是《3×3 EYES》遊戲系列的最新作，除了最近推出的WINDOWS版之外，9月還會推出PLAYSTATION版。在PLAYSTATION版推出之前，讓我們先來以WINDOWS版來作個攻略，以便大家更進一步了解故事內容吧。

遊戲個遊戲是分為台灣篇和四川篇兩部分的，各有不同的故事發展。今期就先刊出四川篇，台灣篇的攻略請留意下期吧。

序幕 前路如何在此決擇





故事開始自香港的妖擊社。李鈴鈴正在忙於整理單據，淨看其面色也知道她是為錢而煩惱。亞佩則在處理相片資料，大概是今期「妖擊」雜誌的精采內容吧？

八雲見鈴鈴面色不大好，便忍不住走過去問一下，鈴鈴則反問八雲為何頭上的「無」字從原來的紅色變了黑色，八雲笑笑便算了。其實，經過上次被妖魔襲擊後，八雲總感到有點不安。

「八雲，你做完今期的稿後，可不可以到台灣一趟？」鈴鈴忽然問八雲。

「台灣？」

「是呀，史提芬．龍曾通知我，說台灣某處發生了異常事件。此行還有風水師一起協助。由於龍知道你很厲害，所以想請你過去走一趟。」



「唔……是甚麼的一回事？」

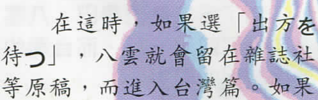
「沒甚麼，只是傳聞有妖物而已，你辦得來的。唔，有電話，待我去聽吧。喂，唔……好的，知道了。」

「甚麼事？」

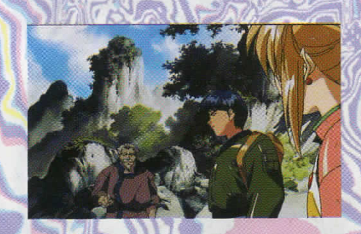
「她說她是受納巴魯巴所托，千里迢迢一個人由四川來的。她現在中環置地廣場的噴水池旁等著，你去接她吧。」



選擇！



在這時，如果選「出方を待つ」，八雲就會留在雜誌社等原稿，而進入台灣篇。如果選「なだめる」，就會出去接那女子，展開四川篇！



求助的少女——月花

鏡頭一轉便到了噴水池，八雲和佩因塞車來遲了，四周看看後就發現一名女孩正被警察纏著。



「要說幾多遍才相信呀！我不是離家出走的少女呀！我正在等人呀！」等人？錯不了，於是八雲便立即走上前向警官解釋。

那女孩的名字叫做月花，從外表看來大約十來歲。她把納巴魯巴的信交給八雲看，大意是納巴魯巴到四川省西部的某小山村時，發現村內不知何時給築起了結界。令入村者一進入後便無法逃出。另外，不知為何村裡的人多數是小孩子。他希望八雲等能夠趕去四川，查探一下這樁怪事。



當三人回到妖擊社商量對策時，月花再禁不住淚水，道出村裡的事。「在我們的村裡，有一道命晶泉。傳說只要喝過命晶泉的水，就能夠返老還童。因此，村子每隔五年便



八雲：土爪







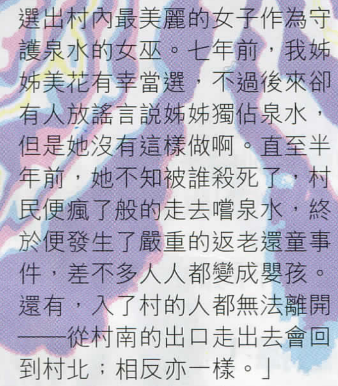






選出村內最美麗的女子作為守護泉水的女巫。七年前，我姊姊美花有幸當選，不過後來卻有人放謠言說姊姊獨佔泉水，但是她沒有這樣做啊。直至半年前，她不知被誰殺死了，村民便瘋了般的走去嚐泉水，終於便發生了嚴重的返老還童事件，差不多人人都變成嬰孩。還有，入了村的人都無法離開——從村南的出口走出去會回到村北；相反亦一樣。」

為了拯救納巴魯巴，八雲決定先到四川一行，而台灣的事鈴鈴則叫佩去。

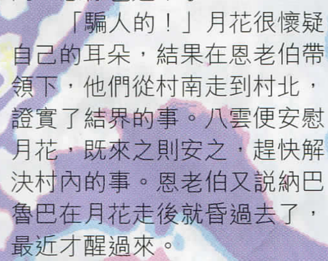
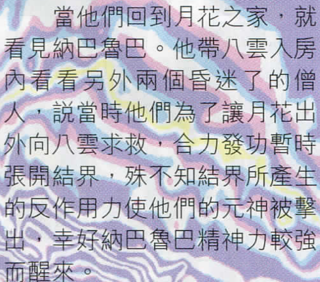



身陷結界

不久，八雲和月花便來到四川，他們沿著陡斜的山坡眺望著山下的村莊。在眼前出現了一名六十多歲的老人恩。他說八雲二人已經身處結界之內，怎樣也逃不了。

「騙人的！」月花很懷疑自己的耳朵，結果在恩老伯帶領下，他們從村南走到村北，證實了結界的事。八雲便安慰月花，既來之則安之，趕快解決村內的事。恩老伯又說納巴魯巴在月花走後就昏過去了，最近才醒過來。

當他們回到月花之家，就看見納巴魯巴。他帶八雲入房內看看另外兩個昏迷了的僧人，說當時他們為了讓月花出外向八雲求救，合力發功暫時張開結界，殊不知結界所產生的反作用力使他們的元神被擊出，幸好納巴魯巴精神力較強而醒來。

為了詳細調查今次的事件，八雲和月花決定先四處察看。他們先到西面的炭燒小屋找恩老伯。恩老伯說附近的孩童經常失蹤，而住在東面森林附近一個名叫琉的人的女兒亦失了蹤，這兩件事可能有關係，於是八雲便到東面森林附近一本杉村那處調查。



在一本杉村，有村民說他的兒子被擄走了，只留下山椒的氣味。後來他們回到琉家，琉和兒子坐著，非常憂傷。

當八雲再追問有關人口失蹤事件的時候，琉變得激動起來：「難道你懷疑我的女兒嗎？不只是你，就連那班村民也在說我的女兒是殺死美花的人！真是的，我的女兒是不會這樣做的！」琉的女兒在美花被殺後就失蹤了。



收集情報

問完後，八雲便到命晶泉去看看。眼前的命晶泉破爛不堪，就像被荒廢了一樣。八雲用手摸摸泉水，覺得沒有甚麼不妥，而四周則沒有發現。他們接著到田中市集北面的芳義瀧去找村長。在村裡，一個光頭的村民說：「相傳命晶泉所封印著的怪物，是以前芳義瀧的主人。後來由於吃掉人類的小孩，神知道後非常憤怒，於是神把那怪物的蛋藏起來以作懲罰。那怪物非常悲傷，便四出找尋兒子。最後它死在一個泉上。後來那裡出現了一塊紅色的石頭，而石下面所湧出的泉水就是『命晶泉』了。」

在另一家，他們打聽到在東之森曾出現怪物，其體積足足是人的四倍。難道那怪物是與這次事件有關？他們跟著便去村長那兒。村長對命晶泉的返老還童功能很懷疑。因為村民在停止喝那些水後，依然愈來愈年輕，而且有的人根本沒有喝過泉水也開始返老還童。他又說傳聞東之森的怪物是美花的鬼魂作祟（不會吧，多數是誤傳罷了）。八雲聽到這









八雲：光牙















裡，發覺此事非同小可——為何沒有飲過泉水的人也會變得年輕？難道有人把泉水混在食水當中？八雲決定再往命晶泉一次。

八雲從泉口的牌扁進入，在泉側仔細調查，並在祠廟附近發現了紅寶石似的礦物片。他向月花查問有關碎片的資料，月花說這是窯之神的碎片。原來這間祠廟是供奉著窯之神，在美花被殺時神像亦同時被破壞了。「窯之神即火神，是以前燒炭的神。所以現在所有燒炭窯都有窯之神像。祂是在從前祭典中擔任焚燒工作的。」月花說。為何兇手要破壞窯之神像呢？

再次進入祠廟，八雲在天花的四周，看到四幅不同的壁畫。

西面——怪物正在吃孩童

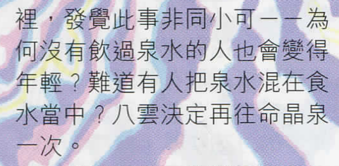
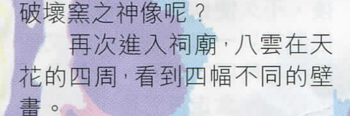
南面——怪物脅持著女子和一名青年奮戰

東面——怪物被火熱的岩石壓著

北面———名女子手抱嬰孩站在水上

「這些壁畫剛好證實了村民的說法，那些傳說是真的！」月花說。

八雲仔細地調查祭壇，結果在祭壇下發現了一卷古文獻，而部分已被蟲蛀掉。月花說那些古文字她不懂看，只知道大約是有關命晶泉的起源的，於是他們便帶回去給納巴魯巴看。

初遇妖獸

正當準備離開之際，八雲感到不安的氣氛，突然在二人面前出現了一隻妖魔！「哇呀——！」月花驚叫。八雲運用各種獸魔術來作戰，終於打敗了敵人。

對戰要點

先運起鏡蠱來抵禦特殊攻擊，然後用能令敵方受傷的獸魔術，就能夠戰勝。

回到田中集落，和納巴魯巴說過剛才的事後，他們便一起到芳養瀧找村長去翻譯古文獻。村長由於需時去譯古文，所以八雲便和月花先回田中集落等消息。在其中一間民家裡，八雲聽見一個母親正在哼安眠曲使兒子入睡。雖然聽不懂歌詞，可是從旋律當中，隱約感受到那悲傷的意境。

在回月花家的途中，不斷聽到村民向八雲苦苦哀求，求他救救自己的兒子。八雲對他們的苦況感到無奈，唯有盡力去解決這件事。休息過後，當二人離開之際，納巴魯巴返來了，說找到了有關命晶泉的新線索。

命晶泉的另一傳說

「命晶泉的起源是有兩個版本的。第一個就是怪物吃掉小孩觸怒神，以致被藏起其蛋，後來被大岩石封印的典故。另外一個版本，就是一隻專吃小孩的妖怪，被村中最美麗的姑娘所吸引，因而以迎娶她來換取不吃小孩。」

「村中最漂亮的女子？」

「是的，因此就有為命晶泉選取女巫的事。還有，傳說中嫁給怪物的姑娘，在神以大岩石封印怪物時，為了承諾要守護怪物，死也不願離開。她善良的心打動了怪物，令它不斷流出淚水，成了一道泉…」

說到這裡，八雲腦裡起了一個問號：兩種說法都有一個共通點，就是「吃小孩的怪物」。這次事件的元兇，難道與此有關？目前為止，八雲仍











八雲：鏡疊



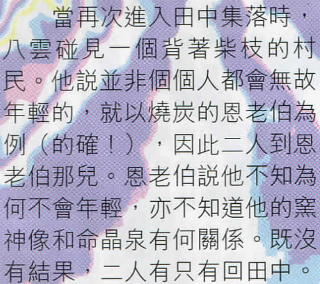






然沒有甚麼頭緒，於是只有繼續去發掘情報。

當再次進入田中集落時，八雲碰見一個背著柴枝的村民。他說並非個個人都會無故年輕的，就以燒炭的恩老伯為例（的確！），因此二人到恩老伯那兒。恩老伯說他不知為何不會年輕，亦不知道他的窯神像和命晶泉有何關係。既沒有結果，二人有只有回田中。



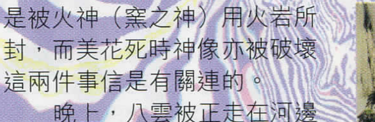
黃泉洞與戈良

在月花家裡和納巴魯巴商議後，八雲決定到村長那裡去。在離開集落時，八雲看見一個男人。他說在東之森有一個黃泉洞，是通往地獄的入口，而進入的人則沒有人能出來。八雲便和月花到東之森看看，找了半天也找不到黃泉洞的入口，於是只有到芳養瀧找村長。村長說在黃泉洞內有很多魔物，他提議去一本杉村附近找戈良來帶路。另外還提醒去黃泉洞時必須仔細調查洞中隱藏的秘寶，說不定對冒險很有幫助。

八雲二人到達一本杉，經過一段路後，繞過兔狀的岩塊，往北走便到戈良的家，八雲在倉庫裡找到戈良，表明目的後，求他帶路。只見戈良有點猶疑，說只和八雲一起去，約定第二朝一早便出發。在回家途中，八雲在田野間碰上妖物，消滅後回到月花家去。

妖獸現身

回到月花家時，納巴魯巴說他發現了一段文字，意思是「在白天最長之日，把射出來的光映照到守護神靈上，就能解開岩戶之秘」八雲猜測白天最長之日為夏至；守護神靈是窯之神像。現在已知道怪物應是被火神（窯之神）用火岩所封，而美花死時神像亦被破壞這兩件事信是有關連的。

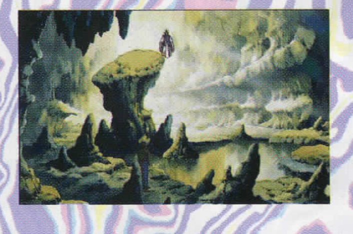


晚上，八雲被正走在河邊彈琴的月花吵醒。忽然，一陣山椒的氣味傳來，令月花昏睡過去。八雲頓時發現在河裡有一條抱著孩童的巨大山椒魚怪，而眼前又出現了兩隻妖物。當收拾它們後，已不見那魚怪的蹤影，而八雲亦暈了過去。醒來後，一名女子往找八雲，哭訴其兒子被捉走了。八雲知道那魚怪向著東之森方向逃走，於是下定決心要在黃泉洞揪它出來。

第二朝，八雲和戈良會合後，不久便到達了一個洞窟。他們行到一塊大岩石前，戈良用手電筒照向岩石，找到了一張符咒。拿走符咒後，石窟頓時產生大震動，並出現一條向下伸展的道路。八雲看見戈良神色凝重，便說他自己一個人進去。當他一踏入去，突然感到背後被人打了一下，令他滾下去。回頭再看，洞窟再次震動起來，入口也閉上了。「喂，停止呀！」叫也徒然，八雲使出土爪和光牙，但仍打不破那塊岩石，唯有繼續向下走尋出路。





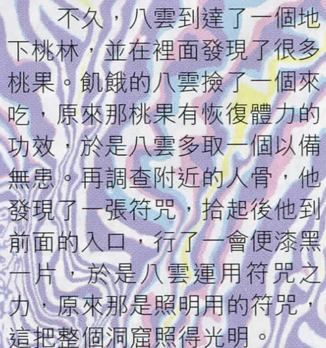





地洞之戰

不久，八雲到達了一個地下桃林，並在裡面發現了很多桃果。飢餓的八雲撿了一個來吃，原來那桃果有恢復體力的功效，於是八雲多取一個以備無患。再調查附近的人骨，他發現了一張符咒，拾起後他到前面的入口，行了一會便漆黑一片，於是八雲運用符咒之力，原來那是照明用的符咒，這把整個洞窟照得光明。

在面前是個九曲十三彎的



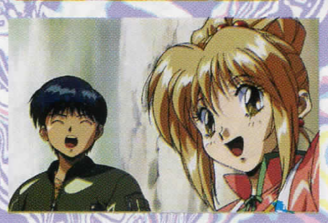
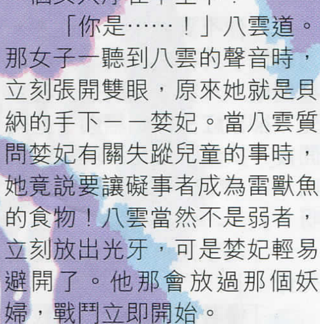
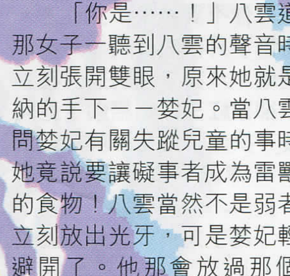
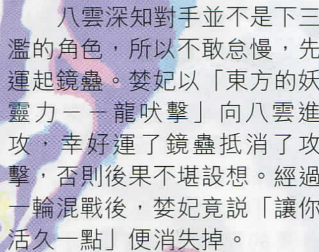


八雲：走鱗









迷宮。迷宮由很多分叉路組成，裡頭有四間空置了的石室。在過程中有很多妖魔，八雲也打不了這麼多，於是用「走鱗」來逃走。過了迷宮後，他進入了一間非常大的房間，四周都有流水流向中央的台座。抬頭一看，八雲看見了一個女人浮在半空中！

「你是……！」八雲道。那女子一聽到八雲的聲音時，立刻張開雙眼，原來她就是貝納的手下——夔妃。當八雲質問夔妃有關失蹤兒童的事時，她竟說要讓礙事者成為雷獸魚的食物！八雲當然不是弱者，立刻放出光牙，可是夔妃輕易避開了。他那會放過那個妖婦，戰鬥立即開始。

八雲深知對手並不是下三濫的角色，所以不敢怠慢，先運起鏡蠱。夔妃以「東方的妖靈力——龍吠擊」向八雲進攻，幸好運了鏡蠱抵消了攻擊，否則後果不堪設想。經過一輪混戰後，夔妃竟說「讓你活久一點」便消失掉。

他在房間內四處張望，只發現背後的入口，並沒有其他的通道。試過那些水，八雲知道那只是普通的水。忽然一陣風吹向八雲，八雲從石壁爬上通風口，走到盡頭，他發現這兒是和芳養瀧相連的。結果八雲在黃泉洞內一無所獲（除了一個桃果），他決定先回月花那處。

山椒魚怪的真相

當回到月花之家，納巴魯巴說戈良曾來過報信，說八雲失蹤了，而月花亦隨即趕去。八雲立刻趕往戈良家，可是和預料一樣空無一人。再次到黃泉洞時，終於在龜裂了的岩石前找到他和月花。（還想用這一招？你這混蛋！）

「你為何把我留在洞內？」八雲追問道。

「你…你怎能走出來呀？」

「你不用管！你認不認所做過的事？」

只見戈良一言不發，盛怒的八雲一拳揮向戈良的面。

「等等呀！停手呀！」一名女子走過來，摟著戈良。原來她是失蹤了的琉的女兒紅玉。當八雲想問清楚她的事時，她突然變成了一條在那夜曾見過的山椒魚怪而戈良則摟著“她”流出豆般大的眼淚。

紅玉變回人類的模樣，說她原來是殺死美花的兇手。事緣當年紅玉的未婚夫戈良推薦美花做命晶泉的女巫，紅玉因非常妒忌美花，她覺得自己在每一方面都不比美花差，於是在和美花爭吵中，錯手殺死了她。紅玉在糾纏間撿起窯神像的頭擊死美花，後來她在喝泉水之際，看見了一條山椒魚，從此紅玉便受到詛咒，變成一隻日間是人、夜間是山椒魚的怪物。

月花聽到這裡再也忍不住，衝向紅玉。就在這時納巴魯巴趕過來，得知月花平安無事，不禁放下心頭大石。他說他明白了文獻中傳說的含義，八雲便先叫月花和納巴魯巴回去，他自己留下來。月花走後八雲繼續盤問紅玉，她說是夔妃要她去捉孩童的，然後把他們從水道送到黃泉洞中地下房間的台座。八雲為了找夔妃算帳，便和紅玉一起回到黃泉洞。

到達大房間時，裡面空無一人。在四周搜查時，卻見月花回來，她告訴八雲有關文獻的事。並帶八雲到通風口的出口（即芳養瀧那裡），說讓陽








巴度：符擊



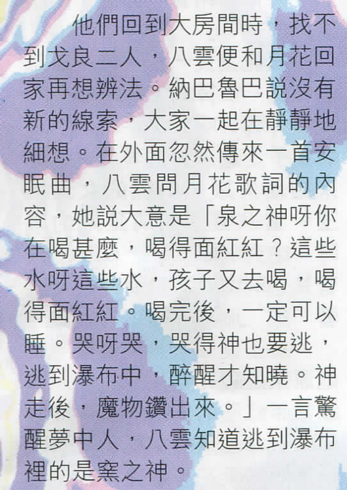






光反射到命晶泉的辨法。當他們回去洞內仔細調查時，忽然響起紅玉和戈良的叫聲。

安眠曲之謎



他們回到大房間時，找不到戈良二人，八雲便和月花回家再想辨法。納巴魯巴說沒有新的線索，大家一起在靜靜地細想。在外面忽然傳來一首安眠曲，八雲問月花歌詞的內容，她說大意是「泉之神呀你在喝甚麼，喝得面紅紅？這些水呀這些水，孩子又去喝，喝得面紅紅。喝完後，一定可以睡。哭呀哭，哭得神也要逃，逃到瀑布中，醉醒才知曉。神走後，魔物鑽出來。」一言驚醒夢中人，八雲知道逃到瀑布裡的是窯之神。

為了取得窯之神像，八雲和月花便到恩老伯那處，然後立刻跑到芳養瀧。原來八雲從那首歌推想出是陽光照向瀑布底，所以八雲便潛往水底，在池底的岩石間仔細調查，發現了一個向下的洞，不久就看見一個人工製的坑。當八雲在坑上放上神像，四周便發生大震動，池裡的水也開始流走。上去看看，芳養瀧的水全都流走了。

八雲和月花進入洞內，不久便看見娑妃。當八雲有所行動之際，忽然腳下出現一個深淵，八雲不慎掉進去。另一方面，紅玉突然在娑妃背後出現。



自殺



「把戈良給回我！求求你！」紅玉哀求娑妃。

「不可以。」

「你要守信用呀！」



「守信用？我說過要『殺』的呀。」





這時八雲以走鱗從谷底飛回來，而娑妃則以戈良來威脅紅玉。娑妃說：「雷獸魚差不多便完成結晶化了…你要為了愛人而拼命呀，你知道該怎樣做的啦？」她放了一把奇怪的劍在紅玉面前說：「用那劍！」



「你不要過來！」紅玉一刀斬傷了月花的左肩，月花當場倒地。八雲立刻跳過月花那兒，卻被紅玉揮劍相向。他閃開後，扶起了月花，就向紅玉叫：「你為何受那妖婦差使呀？」

「為了戈良，我一定要殺死你！」



「慢著！就算你殺死我，娑妃也不會給回你戈良！」這時，八雲用土爪震開了紅玉，然後用走鱗衝向娑妃，再以光牙攻擊她。可是娑妃突然消失，光牙貫穿了天花板，令紅玉被碎石擊傷。



「呵呵呵，那就是你引以自豪的獸魔術嗎？真可惜。好，看招！」八雲被娑妃放出的強大衝擊撞到地上。「嘩呀！」八雲呻吟著。這時紅玉再向他揮劍，他頓時以走鱗逃走，並用光牙打斷吊著戈良的鐵鏈，把戈良救下來。八雲發覺他奄奄一息，正想和紅玉說明之際，紅玉竟然一劍刺死了自己。雖然娑妃立時施法使劍消失，可惜已太遲，返魂乏術。



大戰雷獸魚

現在八雲眼前的是這次事件的元兇——娑妃！畢竟月花也是人，看見死去了的紅玉也不禁流出同情之淚。「月花，這裡我一個應付，你快走！」月花似乎不願離去，八雲再



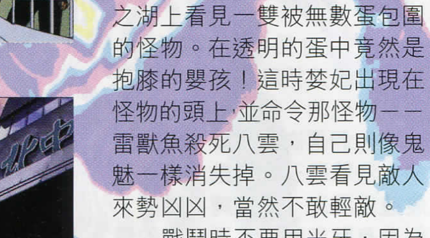


巴度：光吸翼











說：「這裡很危險！但我不會死的，因我有不死身。打敗她後我便回去。快走！」他喚走鱗把月花送走。

當八雲回去時，他在地底之湖上看見一雙被無數蛋包圍的怪物。在透明的蛋中竟然是抱膝的嬰孩！這時婪妃出現在怪物的頭上，並命令那怪物——雷獸魚殺死八雲，自己則像鬼魅一樣消失掉。八雲看見敵人來勢凶凶，當然不敢輕敵。

戰鬥時不要用光牙，因為它能夠吸收光能。只能不斷用土爪，體力不足時可用桃果補充。

打了一會，雷獸魚因為追著八雲而把身旁的蛋壓爛。為了保護蛋，八雲便不斷挑撥它，引開後再用土爪。

後來，八雲被雷獸魚重擊受傷，他不理三七廿一逃了再算。這時雷獸魚向八雲吐出體液，他立即閃開後繼續逃走，直至走到戈良二人那裡，而雷獸魚仍窮追不捨。

「到這個地步，連逃跑也沒用了。不管如何，和你拼命！」大戰數口合後，八雲心想它的弱點可能是在口中，趁它張開血盆大口時向其口放出光牙，殊不知它突然閉上口，光牙在其眉間彈開，撞得天花板的岩石也掉下來。八雲察覺到掉下來的石塊割傷了它，於是鼓起最後一口氣向天連射光牙，最終收拾了它，接著八雲便暈了過去。

「八雲…八雲。」八雲被一名他從來也未見過的美女叫醒，原來她是變回原形的月花。另外納巴魯巴和那兩位僧人前來向八雲答謝，原來納巴魯巴到四川是調查命晶泉事件是否和三隻眼有關。八雲休息過後，便和村民道別，臨行前村民送了一袋金給八雲。起初他也不好意思接受，後來想起鈴鈴時他也不禁收下。八雲又要求月花要保守紅玉和戈良的秘密，畢竟人也死了，追究亦無用。納巴魯巴又說世界各地的龍脈開始倒流，必定和今次事件有關。最後八雲在眾人相送之下離去。

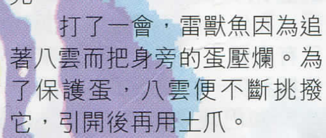


台灣之章

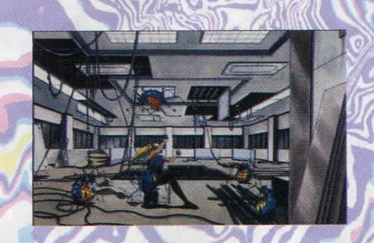
八雲一回到妖撃社，李鈴鈴即告訴他阿佩和史提芬．龍被關在台灣那大廈裡；而那位委托龍調查的風水師則從七樓墮下，現在正在醫院。另外她亦聯絡了巴度來幫手。當八雲一到達台灣，巴度便來迎接他，說明大致情況後，他們便乘的士往台北，去醫院查問一下。巴度說現在大廈內發出結界，普通人根本不能進出。

當到達醫院後，八雲找到身受重傷的風水師明芳累，她說只有靠她的風水能力才能進入王大廈。由於她很擔心龍的安危，所以即使拖著受傷的軀體也要去。八雲偷偷帶走明後，先到明的事務所去取工具，然後到王大廈去。在事務所時，明告訴八雲有關龍脈的事，更道出王大廈原來建在龍穴上，而最近不知何故失去真氣，令大廈充滿了怨念之氣。

收拾行裝後，他們便趕到王大廈。由於結界的存在，明說只能從風水最差的F水道進入。在水道中，巴度用手電筒發現了無數的植物根部在生長，八雲於是以光牙把前面的障礙消除，更而發現了一個洞穴。走進去後，八雲感到一股妖氣，再聽到明的叫聲，回頭才發現明被無數植物的根纏著。他以土爪除去根後，巴度又發現有五、六個人形的根狀妖魔正在逼近。它們不斷吐出





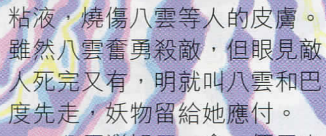




婪妃：東方的妖靈力——龍吠擊





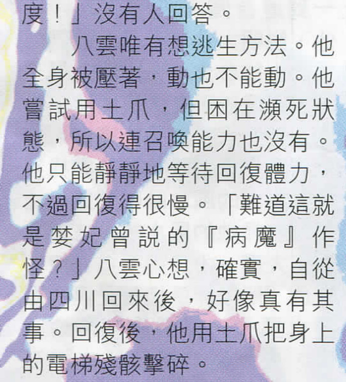


粘液，燒傷八雲等人的皮膚。雖然八雲奮勇殺敵，但眼見敵人死完又有，明就叫八雲和巴度先走，妖物留給她應付。

八雲猶疑了一會，便用光牙打穿天花，和巴度爬上去。看見一道混凝土牆，八雲再用光牙打破土牆。雖然八雲感到目前的敵人是前所未見，但為了朋友，更為了亞佩，「不入虎穴焉得虎子」，和巴度走入空洞內，裡面原來是一個電梯槽。正當巴度把一樓的電梯門打開之際，上面的電梯忽然高速滑下，巴度及時逃出，可是八雲被電梯壓個正著，內藏破裂，全身骨折。「巴…巴度！」沒有人回答。

八雲唯有想逃生方法。他全身被壓著，動也不能動。他嘗試用土爪，但困在瀕死狀態，所以連召喚能力也沒有。他只能靜靜地等待回復體力，不過回復得很慢。「難道這就是婪妃曾說的『病魔』作怪？」八雲心想，確實，自從由四川回來後，好像真有其事。回復後，他用土爪把身上的電梯殘骸擊碎。



他到達一樓時，在大堂裡碰見了史提芬·龍，他正在被巨大的昆蟲追著。在龍身後已經有三個人被殺了，而由於他有符咒，在他所設的結界內只要不動，就能避開妖物的察覺。「危險！八雲！」龍道。一隻巨大的妖怪在八雲身邊高速飛過。「巴度君在上面，你快和他會合！這兒有我！」衡量過戰鬥力，八雲便立刻用走鱗向二樓進發。

當八雲到達二樓時，找不到巴度，於是便躺下來休息。突然聽到樓上有爆炸聲，八雲便立即走上三樓，發現巴度正被五隻昆蟲包圍。它們實在行得太快，故八雲根本打不中。於是巴度便使出「五法縛符陣」，把它們停下來。「幹嗎？快動手！這魔法很快便失效！」八雲便用光牙殲滅了妖物。八雲問巴度為何剛才不用這招。

「用這招的話我就不能動；而且這招耗真元極大，不可以常用的。」巴度答道。

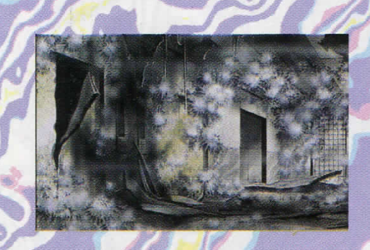
他們再次到二樓，用同樣的方法擊殺三隻飛蟲。只見巴度連用兩次「五法縛符陣」，似乎有點疲態了。看過龍的情況後，他得知明一人在下面應付妖物，感到非常懊悔。他又説亞佩現在和一名小孩在上面，和他失散了。現在上面就只有亞佩、一個在四樓開業的偵探和另一位風水師——楊。八雲和巴度便從樓梯跑上四樓。

在途中，巴度聽到怪聲，便叫八雲戒備，果然在四樓走廊發現一隻骸骨妖物。它一聽到八雲的聲響，便立即撲過來襲擊二人。巴度以符咒擲向妖物，頓時產生爆炸，把它炸成四碎。不過它在碎片中重組，無論幾多次也是一樣。巴度便提議逃走，可是即被它以頭髮纏著二人的頸。那妖物把二人拉近身邊，想下毒手之際，八雲發現其眼內是無眼珠的，於是用光牙射向其頭顱，使之完全粉碎。

他們接著進入了偵探事務所內，發現了子彈的痕跡和蔭針，而在房深處則看見一個被無數蔭針殺死，手上持著手鎗的屍體。八雲發現手鎗內一發子彈也沒有，相信是亂射，而相信他是被人類殺死的，因為只有人才會用符咒用的蔭針的。就在這時，突然在門口閃出了一條人影。八雲和巴度追出去，發現原來是一個男孩子。當問到他有關佩的事時，










婪妃：西方的妖靈力——白虎舞

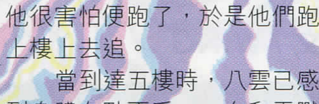




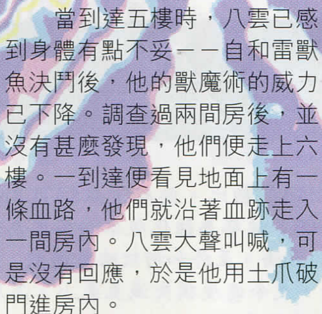




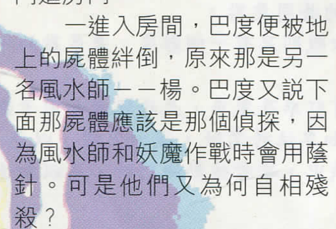
他很害怕便跑了，於是他們跑上樓上去追。



當到達五樓時，八雲已感到身體有點不妥——自和雷獸魚決鬥後，他的獸魔術的威力已下降。調查過兩間房後，並沒有甚麼發現，他們便走上六樓。一到達便看見地面上有一條血路，他們就沿著血跡走入一間房內。八雲大聲叫喊，可是沒有回應，於是他用土爪破門進房內。

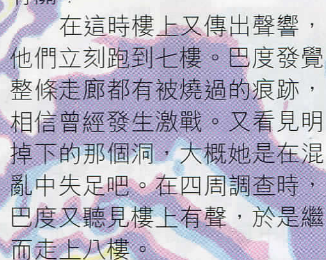


一進入房間，巴度便被地上的屍體絆倒，原來那是另一名風水師——楊。巴度又說下面那屍體應該是那個偵探，因為風水師和妖魔作戰時會用蔭針。可是他們又為何自相殘殺？



在搜查當中，八雲發現了一本報告書，內裡記載了有關一個三人家庭的事，原來剛才那男孩和其父母原先是住在這地址的（未建成這大廈之前）。難道這些怨念是和他們有關？

在這時樓上又傳出聲響，他們立刻跑到七樓。巴度發覺整條走廊都有被燒過的痕跡，相信曾經發生激戰。又看見明掉下的那個洞，大概她是在混亂中失足吧。在四周調查時，巴度又聽見樓上有聲，於是繼而走上八樓。



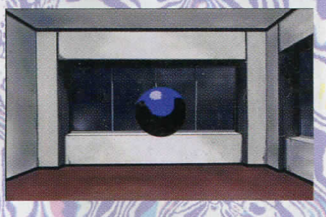
就在房間裡調查時，八雲忽然感到一股強大的妖氣，他在房裡的牆隙中看見一隻發著綠光的亞米巴妖物。它的身體就像膠漿一樣流動，不斷擴大。他們向它攻擊之際，發現它能吸收二人的獸魔術和符咒。



「再這樣下去遲早連我倆也會被吸收！」巴度一邊叫著，一邊和八雲逃走。



當他們走出走廊，看見前面又是膠漿，後面又殺到，便急著想辦法應付。巴度決定從電梯槽爬上九樓，他用力打開電梯門，和八雲一起逃生。

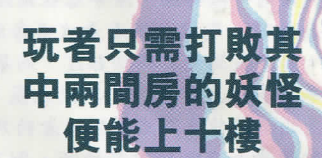


「這真是間鬼屋！」巴度喊道。

「不是，那只是這裡的怨念所做成的。」

他們到達九樓時，八雲感到亞佩的氣越來越接近。在四周觀察，發現這層共有四間房。





玩者只需打敗其中兩間房的妖怪便能上十樓

九〇一室：滿天花板的吸血蟲
九〇二室：一個能吸收光能的發電黑球仿
九〇三室：一條好像龍的妖怪
九〇四室：一隻假扮亞佩的八爪魚怪



經過連場激戰，八雲終於到達十樓，看見亞佩被婪妃脅持著。



「八雲！巴度！」佩大叫。

「佩！」

「你們只能到此為止了。」

「怎會呢？有我在此，不容你放肆！」



結果一場無可避免的世紀大戰即將爆發。八雲能不憑僅餘的「無」的力量救到亞佩嗎？而整件事的結局又怎樣？這都等著你的雙手去解開。下期將會為各位攻略台灣篇，BYE。



完全攻略

GRAN CHASER

文 / WING

機　種：SATURN	類　型：RAC
製造商：SEGA ENTERPRISES	容　量：CD-ROM
	發售日：5月26日

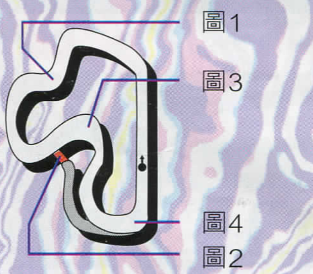
自推出以來，不少人均將「GRAN CHASER」與「DAYTONA USA」相比。的確，以SATURN的賽車遊戲來説，首先推出的「DAYTONA USA」確是令人啼笑皆非，故較後推出的「GRAN CHASER」被譽為強化版本亦不足為奇。然而仔細分析，單就轉向方法來説，兩者已是截然不同的系統，有沒有車輪已令操作用上不同的方法。至於如何攻略此遊戲，基本上正如其他賽車遊戲一樣，有沒有駕駛的天份便是要點所在，入到一條好線，除令路程縮短外，更令速度損失減至最小。怎麼？不明白？沒有問題，就讓我們一起討論討論吧。然而在攻略每版前，先讓我們看看攻略每版的共同要點。

一）此遊戲基本上共有六版，頭五版均設有兩個難度，而第六版則只有一個難度，是最難的。基本上在故事模式開始前已要選擇難易度，但由於正常難度根本沒有難度可言，故不説也罷。

二）不要被子彈騙倒。基本上此遊戲能真正威脅到玩者的只有紅車及黑車，至於玩者如用子彈擊到對方，效果最多只能拖慢他們，不一會又會緊貼著玩者。故玩者如有時間射擊的話，倒不如專注於駕駛，減少出錯，以免被對手拋離。

三）比賽開始時，不少玩家也愛死按著油門不放。但在此遊戲中，每當按動油門時，用以加速及轉向的推進器便會起動，故如在綠燈亮時才按著油門，起步會有更佳的效果。

看吧！這便是第一賽道－地球賽道<TERRA>



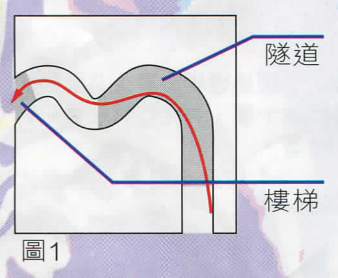


圖1

水面
捷徑
圖2

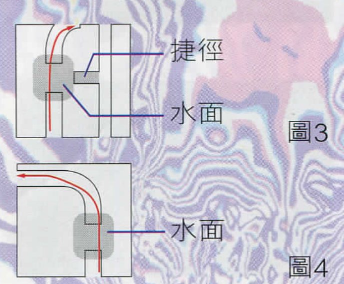


圖3
圖4

由於第一關的關係，故此賽道一切也來得基本，整段賽道要注意的順序只有：1.起點後左轉會進入隧道，隧道中有一三段「之」字彎。2.隧道「之」字彎後會一面轉彎一面降下樓梯。3.下樓梯後會駛進水面，然後上岸。4.第二次駛到水面，上岸後到達終點。

注意一：隧道中的三段「之」字彎

基本上隧道中的彎是先來兩個左彎，跟者一個很急的左彎便出了隧道。至於處理的方法亦不太難，玩者在入隧道前先選右線，在進入第一彎後便切入左線，並在第二左彎中保持左線，之後在彎尾看到第三右彎時順勢切入右線轉過去便是。（圖1）

注意二：流暢地滑入梯級

在出了隧道後，便會有一左轉的彎，一邊轉一邊降下梯級的。要應付此彎亦不難，在出了隧道後，玩著要一直保持右線，只要在保持速度滑進左線便能順利地一邊降下一邊轉向。（圖1）

注意三：發現捷徑

在降下梯級後，玩者便會看到水面，但各位如留意左下角的地圖，便不難看到有一條黃色的路，對了！那便是秘～～道！當進入水面時，玩者只要切入右線便會看到右岸有一入口，玩者只要利用它便能省去兩段水面賽道間的大彎，因為出口已是第二段水面的入口。（圖2）

注意四：不用捷徑的前景

如玩者不利用捷徑，便要前對上岸後的右彎，雖然此彎不算太深，但如果入到好線位便會省下不少時間。在降下梯級，玩者應保持在左線，而當上岸進入右彎時便要切入右線入彎心，而路程亦會短些。（圖3）

注意五：以好線迎接最後衝刺

不論利用捷徑與否，玩者也要再次跑到水面的，而在上岸後玩者便會遇上一左彎，之後便進入衝刺的直路。同樣地，玩者利用捷徑與否也要選用右線下水及上岸，並在轉向時切入左線進入直路。至於不選左線以內彎切入的原因是避免被對手迫至跌回水中，否則便要駛回上岸處才能返回賽道，但如玩者發覺沒有威脅的話，便可以左線內彎切入，省卻路程。（圖4）

鳴謝：WKK INTERNATION TRADING LTD.

黑暗的冰世界賽道－冰惑星<GLACIES>

以難度來説，此關與第一關可説差不多，甚至可説較易，無他，只因製作人員太者意那些會隨意出現或墜落的冰柱。然而玩者只要冷靜處理，加上使用版圖中的兩條捷徑便能輕易取勝，至於此版的唯一難度便是推進器的利用。

注意一：一開始便有捷徑

正如上文所説，在綠燈亮後才立刻按動油門，但於此版玩者應一開始便切入右線，因為在直路尾會降下一梯級，而半空的右手面便有一捷徑。但玩者有一點要注意的是出口乃一右彎，於飛出時要有所準備，從左線飛切到右線便會安全著陸。（圖5）

注意二：深彎尾中又有秘道

經過了一輪左穿右插、卻沒有什麼難度的路程，便到了一個右向的深彎，而於差不多的彎尾的左邊牆壁便有一山洞，對了，又是秘道一條！至於玩者只需在入彎時由左線切入右線，在看到山洞時順勢再滑入左線進入山洞便行。（圖6）

注意三：秘道突出法：「推進器」

進入捷徑當然是一件好事，但此版中的二號秘道卻有一問題，那便是出口便是冰壁，而地面亦有會隨時突出的冰柱（尖的！）。之後是一個很急的右彎，看來很難吧，不！玩者只要在秘道靠著右線行走，當飛出出口的一刹那轉左及按動左邊的推進器，並立刻在降落地面前轉右及按動右邊的推進器便能順利地、安全地通過。（圖7）

注意四：小心冰柱串燒

假如玩者不便用秘道2的話，便會進入一很大又沒有難度的左彎，但之後便會看到一盆地，地上會有三條尖尖的冰柱伸縮，是了，這　便是捷徑2的出口，飛過與駛過的效果顯著吧。至於解決方法亦不太難，先選用中線通過，然後才切入右彎，以彎心（左面）為目標，於是又是安全地進入最後直路。（園8）

下一層

捷徑

圖5

捷徑

圖6

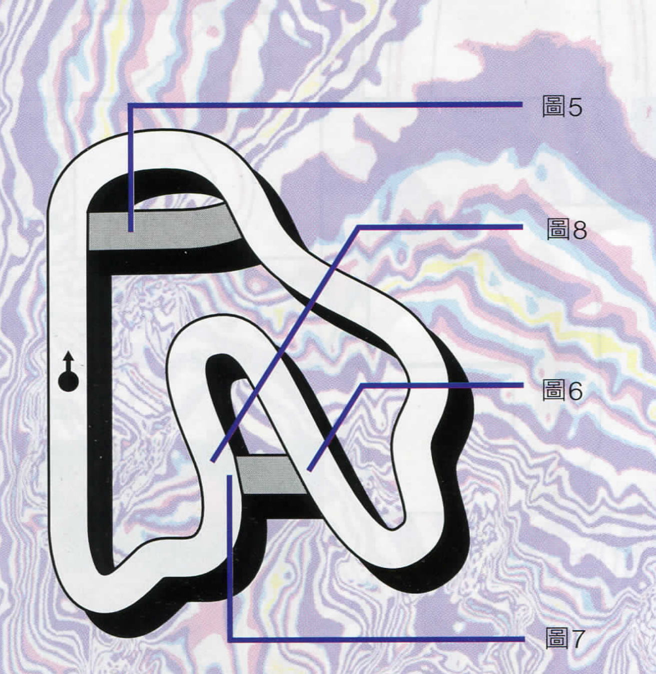
推進器

捷徑

圖7

捷徑

圖8



小心沙地減慢速度－岩石惑星<VASTTINS>

此版開始，難度便有些像樣了，版中除了有「S」彎外，亦有「U-TURN」的彎，而且在此版中紅、黑二車便會正式威脅到玩者，令玩者入彎切線時有些頭痛，而且如玩者一旦超越黑車，它便會發狂地將所有子彈射出，單是電腦的警告聲音已令人煩厭，影響判斷，但可放心的是，對方眼界十分之差，基本上沒有可能命中，由於沙地是會令人減速的，故要注意。

注意一：無敵U-TURN

令人興奮的是起點竟是沙地，故剛起步必會不斷碰撞，而到達正常路面後不久，便會進入一髮夾彎，此彎雖然很急，但只要先靠左線進入，當切到右線時以右邊彎心為目標，並在彎尾順勢飄至左線，那便能以最高速度跑出最短路程，而且理應突破車陣、突圍而出。（圖9）

注意二：複合「S」彎

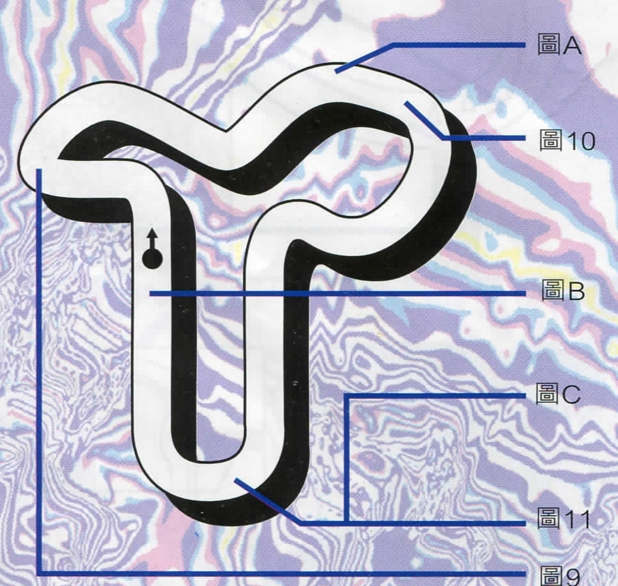
在髮夾彎後，緊接著便是頗要命的羊腸小徑。而處理方法亦以入線進行，玩者先從左線切入右彎心並立刻再扭向左邊，之後微微地以右線為中心轉過跟著的彎。而此時，玩者應看到右邊有一斜坡，亦應順勢駛上，因為左邊的平路除十分狹窄外，更是會令速度減慢的沙地。（圖10）

注意三：飛身選中線

當經過以上的羊腸小徑後，玩者再經過一個沒啥難度的路面，而玩者應選擇中間的上路，因為左、右二線均是沙地，對速度會有一定影響。至於中段亦有一右彎，玩者亦要死命靠右而行，以應付下一個要點。（圖11）

注意三：切入斜坡

在飛身選中線後，玩者會遇上一右彎，而在彎尾正常賽道便會消失，取而代之的是一片沙地，但玩者亦不難發覺右邊又有一斜坡（柏油地），路程算起來雖長了一些，但相比起速度損失，選用斜坡跑上上段卻是明智之舉，然而在盡頭可要小心，玩者應微微一扭，輕描淡寫地扭過盡頭的死胡同，進入衝線點。（圖11）

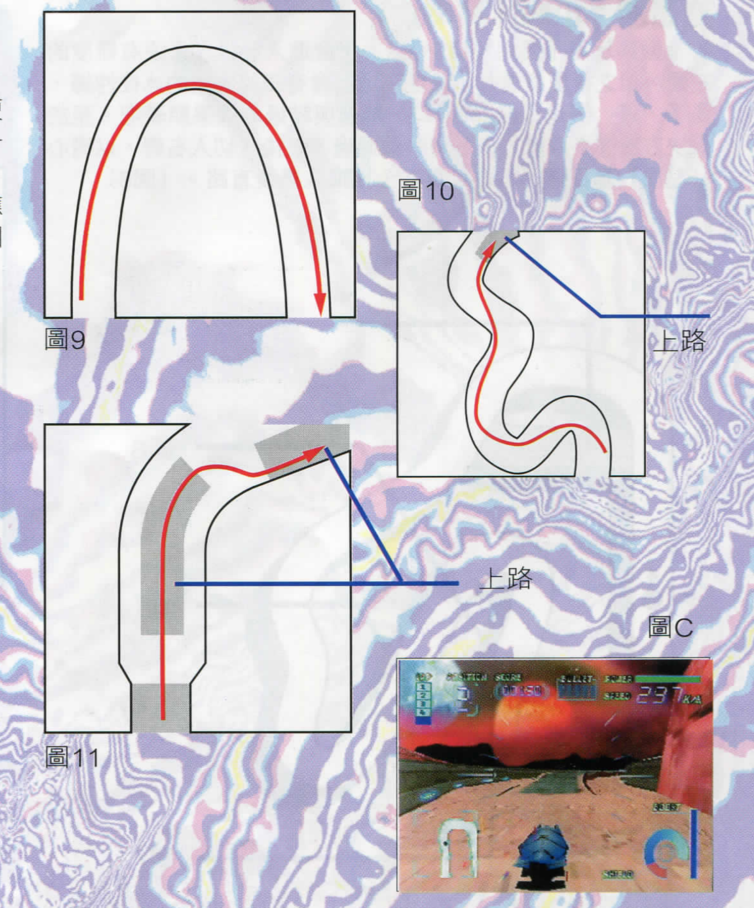








圖B



在天橋上進行比賽－氣體惑星<NUVES>

驟眼看來，此版的確是難不少，玩起來也算吃力，然而仔細一看，其難度只是會遇上大量沒有指示的急彎，只要玩者將視點轉到駕駛艙中（按X扭）便會看通前景，冷靜地分析路面情況便能應付。至於真正的問題亦只有三點。

注意一：既急又深的彎角

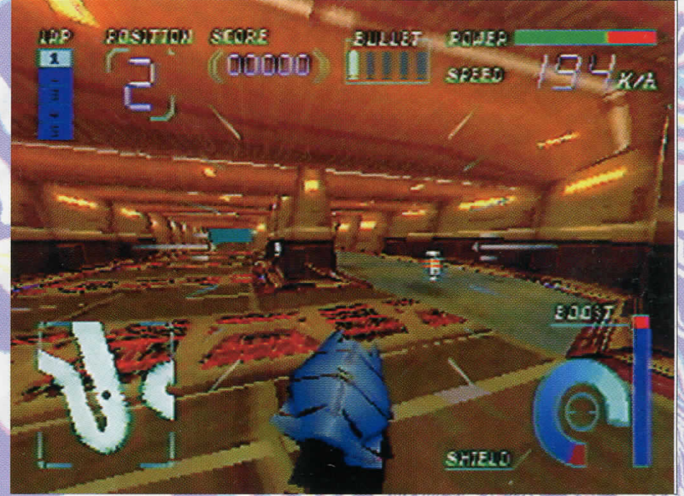
在起點後，玩者會遇到一較深的右彎，但此彎亦沒有什麼難度可言。然而在此彎後，玩者便會遇上一小急的左彎，並且立刻接上兩個深彎，一個處理得不好便會變成碰碰車，失去大量時間。而處理方法亦以入線解決，玩者先在右線切入左線，之後再快切入右線便能解決頭兩彎。跟著玩者應讓汽車順勢飄進左線，再在看到右彎時切入右線，再以前面的左彎為目標前進便能輕易解決。（圖12）

注意二：順勢上「鑊」入隧道

經過了一連串沒有指示的羊腸小徑，路面便會豁然開朗了不少，但在此時，玩者便要準備應付一右深彎及左向鑊型彎，雖然此段路大可胡亂處理也能通過，但如處理得宜，下一關的隧道便更能得心應手。在遇見右向的深彎時，玩者應先以內線（右線）滑入，並以左向鑊彎彎心為目標拉進，在到達彎心時轉向及順勢駛進右線，準備衝入隧道。（圖13）

注意三：避免碰撞殺出隧道

如是最後一圈，誰能先駛進隧道已是取勝的關鍵，因終點便在其中段。但在比賽中途，如何駛出隧道亦能影響時間，因再出隧道便會有一右彎。隧道是分為兩格的，而其他車輛均多選右格，由於面積較窄，而碰撞對玩者亦十分不利，故不論如何，玩者應選有大量子彈填充的右格，其原因除能避免碰撞，令玩者能專心地衝線外，在衝出隧道的同時亦能立刻以內線轉右駛入右彎，省去不少時間。（圖14）



圖D

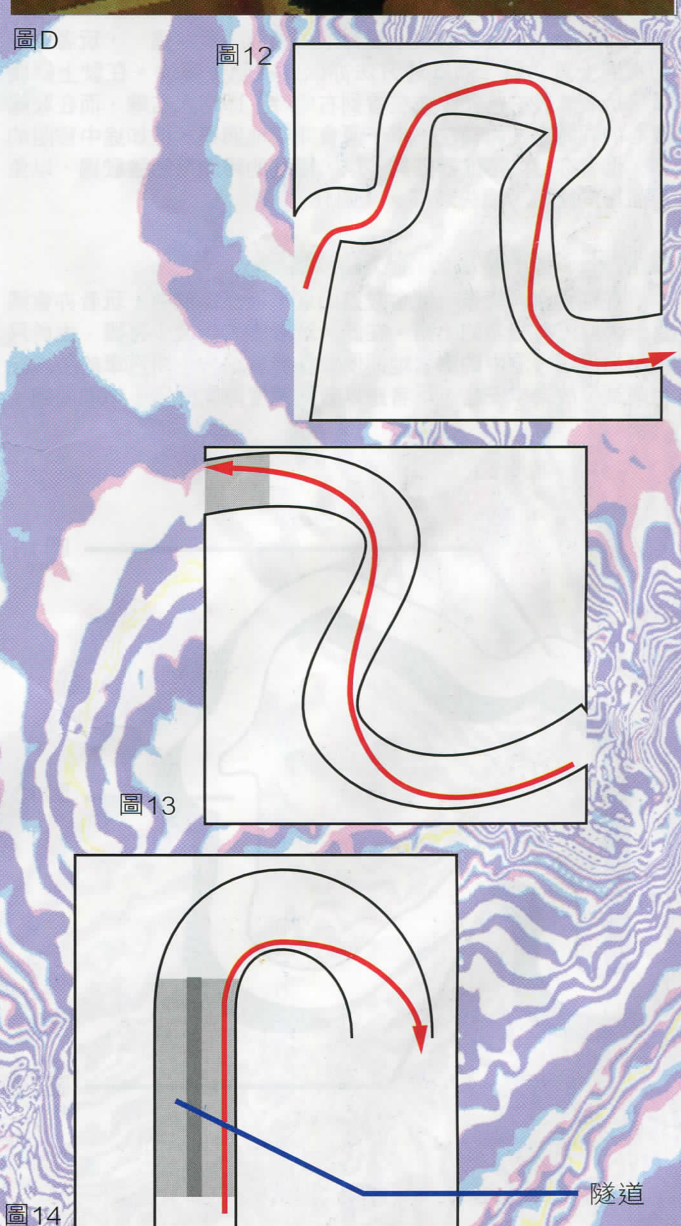
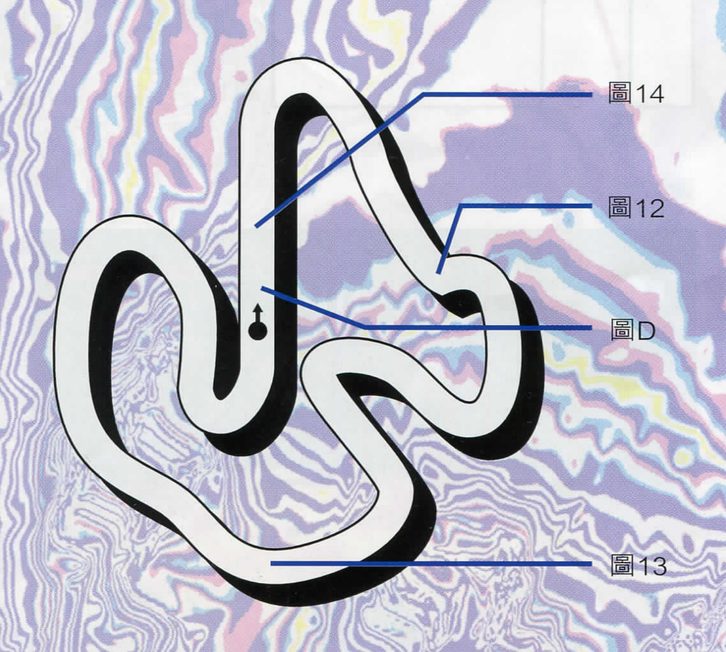


圖12

圖13

圖14



灼熱的溶岩世界－火山惑星<EVOFLAMMAS>

在此版中，由於紅車與黑車間的鬥爭可說異常激烈，故少不免會令路面十分混亂，故玩者如能善用推進器偷位或救車便是取勝關鍵。而且要小心的是，比版中不少背景與賽道均十分相似，玩者只要一下子看錯便會鑄成大錯，隨時要狂追才能挽回優勢，故此版的要點除技術外，眼力及分析能力也是頗重要。

注意一：勁深S彎

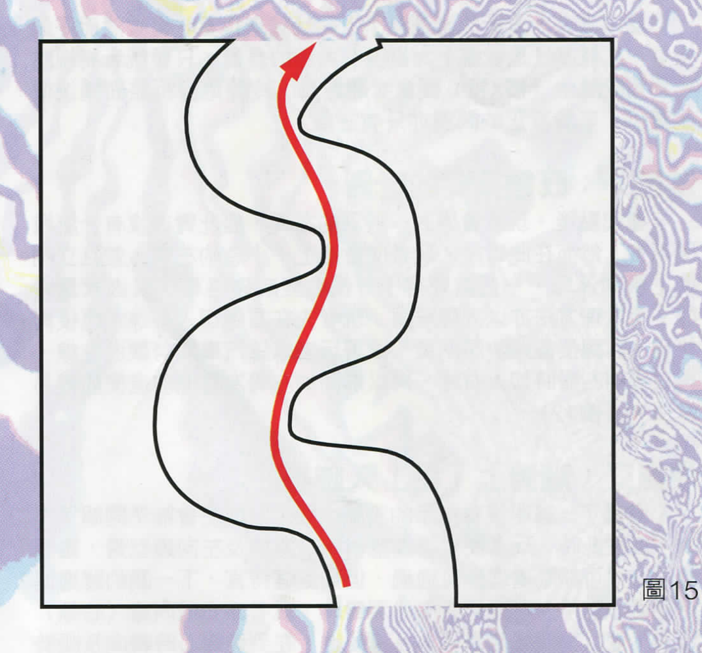
在起點不久便會進入隧道，隧道中有一小「S」彎，但沒有太大難度，玩者只要靠左駛便能應付。但出了隧道後，玩者便會立刻遇上一個十分深的「S」彎，同樣地，只要在左線切入右線，並以下一個左彎彎心為目標推進，再轉向順勢切入左線已能通過。然而若中途遇上阻滯，玩者便需以推進器跑回正線繼續或令轉向角度更大。（圖15）

注意二：直角彎入線法

不一會，玩者便會駛上鐵橋般的路面，而在這　，玩者便會初次遇上直角彎，而處理方法亦以入線簡單解決。在駛上鐵橋後，玩者應靠左行駛，並在看到右彎時立即切入右線，而在駛過彎心的同時立刻再轉左，車子便會順暢地通過。但如途中被阻的話，玩者亦可以推進器搭夠，以大幅度的轉向來勉強駛過，以免正面撞向牆壁，損失時間。（圖16）

注意三：勿停！小心溶岩賽道

在通過直角彎後，便會駛進山洞，而在山洞中，玩者亦會遇見一大堆沒有指示的小彎。在此，玩者應盡量減少碰撞，由於只是稍為停留，洞中的溶岩地面便會施展其威力，將汽車的防護能源削減，故為求安全，玩者應以最高速度離開此段，準備衝線。（圖17）


圖15

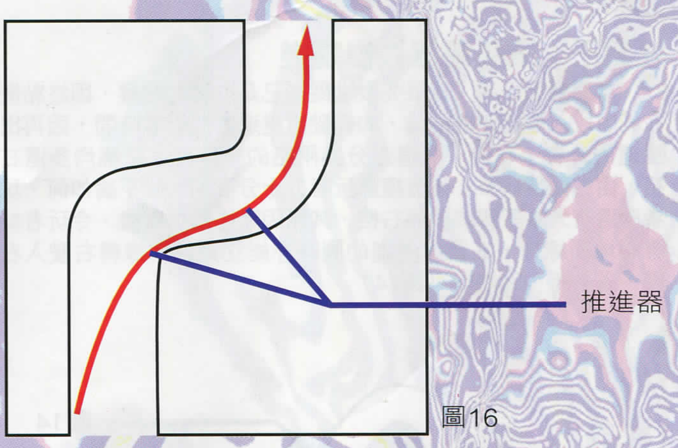


圖16

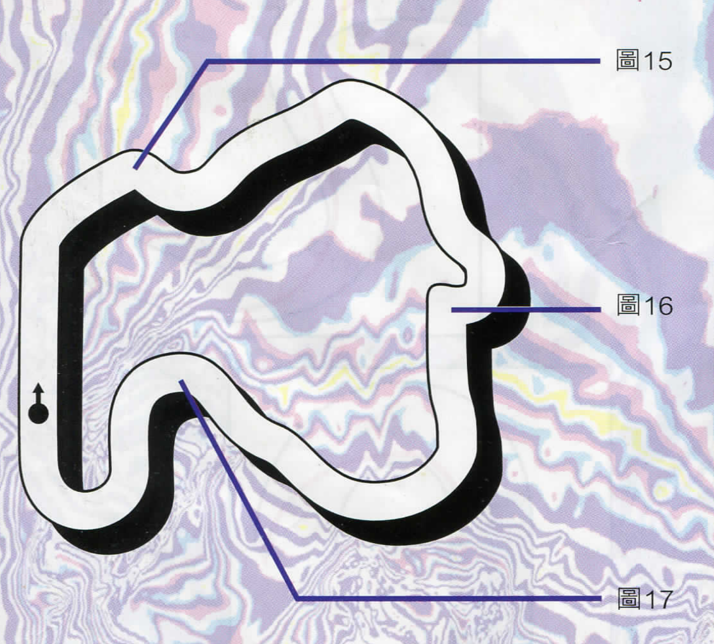


圖17





最終、最險要的死亡賽道－機械惑星＜ARMASATELLES＞

哼哼！終於也到了最後的賽事了。在此賽事中，玩者如不能取得冠軍的話便會完蛋，然而在此版，玩者才會體會到此遊戲的真正難度！來吧，使出會心一擊，一口氣衝向終點吧！

注意一：溫習髮夾彎之路

在起步後，玩者便會駛進兩個不難處理的左彎，之後便會進入一隧道，而在駛出隧道後，玩者便要解決一髮夾彎及預備駛進另一條隧道。正如先前一樣，玩者應先靠右線，並以彎心切入左線，由於進度關係，故完成後車子應在右線中。（圖18）

注意二：避開地雷陣

在駛出第二條隧道後，玩者便會駛過一右向鑊型彎，之後放眼一望便是一片地雷陣，雖然電腦車可在上面左穿右插，但對於身為人類的玩者便太苛克了。解決方法不是沒有，但取而代之的是少量速度的損失，不過相比起勇闖地雷陣的陣亡仍是物有所值的。故玩者應大膽地駛上右邊的石坡，寧願以減慢速度來安全通過。（圖19）

注意三：直角彎之戰

在地雷陣後便會遇上一直角彎，而玩者務必能順利通過此彎，否則速度不足便不能應付下一個難關。至於應付方法便正如上一版一樣，玩者必先靠左線行駛，並在看見彎心時立刻高速切入，在剛過的一刹那再轉左，於是便順利通過了下一個左彎，之後便要調整線位，以靠左來繼續行駛。（圖20）

注意四：凌空切入秘道

在通過直角彎後，玩者為何要靠左行駛呢？原因便是跟著路面將會有一斷崖，而對岸入口左邊便有一條捷徑，如不靠左行駛，將沒有足夠空間切入。此外在此賽道中，玩者必須每圈也能進入此捷徑，否則以紅、黑二車的速度，玩者根本沒有勝算。另，捷徑基本便是一地雷陣，但為求勝出，故玩者應立刻靠右線而行，並以身體「爆」出一條生路，基本上炸一大次是死不了的，但換來的是一條必勝安全捷徑，算盤總算拉得過。（圖21）

注意五：最後直角彎，奔向勝利之道

終於也到了末段，雖然利用捷徑已取得頭位，可是由於對方的速度太利害，故捷徑只能供給玩者衝線的優勢。可是在衝線前仍有一難關，那便是最後的直角彎，如玩者不能順利地進入此彎，那紅、黑二車便會立刻追上，如此情況是在最後一圈發生，那麼便會令一切努力白費，用慘劇來形容亦不足為過。故不論如何，此直角彎拼死也要通過，在處理方法方面，同樣是先靠左線而行，當看見右彎心便高速切入，並立刻轉左來通過左彎，但如信心不足的話，用推進器輔助也行，如成功的話便能勝出。（圖22）







圖E



圖F

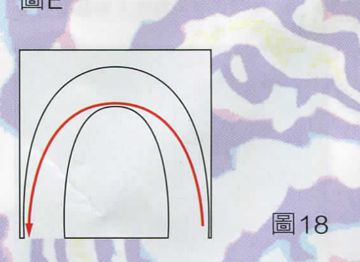


圖18



圖G

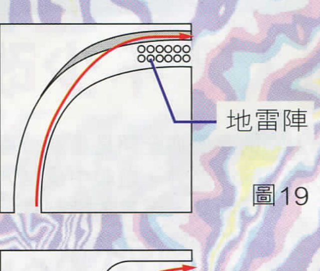


圖19

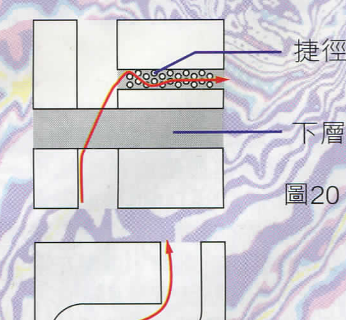


圖20

圖21

圖22



各式美女於SATURN大集合！

制服傳說 PRETTY FIGHTER X

機種：SATURN
製造商：IMAGINEER
預定發售日：發售中
價格：7800日元
遊戲性質：ACT
容量：CD-ROM

制服＋格鬥＝最理想的遊戲！？

在這個格鬥遊戲盛行的年代，每個月都總會有新的格鬥遊戲推出，但一般的格鬥遊戲，主角之中最多亦只會有一至兩人是女孩子，其中打破了這不成文規定的遊戲之一，可說是<制服傳說>了。在這個遊戲中，可選用的人物全部均是女孩子，而且更各自穿上不同的制服來作戰，令人有一種獨特的感覺。



■12名主角全是女孩子，可說是一個完全為男孩子製作的遊戲了。

■可不要小看女孩子，看看這個高中女學生版的昇Ｘ拳吧！





■戰勝對手後，當然是要來一幅大特寫了！

超任移植＋強化＝SATURN版！？

或許大家也會記得，這遊戲本來是個超任版遊戲，不過即使你已完成過超任版，仍然是很值得一試這個SATURN版的，因為遊戲中不單在故事模式中為每人準備了不同的OP及ED動畫，背景亦改用了數碼映像，加上四名新增的人物，試問又怎能錯過？

■在故事模式中，每位人物都會有屬於自己的故事。

セーラー服に隠された秘密



■而且更有動畫片一樣的OP及ED，單是看這個已值回票價了！

■今次更新增了四名人物，是原有人物數目的一半呢！



加入了不少改良的遊戲系統

在超任版中，或許有不少人會覺得這遊戲的操作性很低，因而對SATURN版的質素產生疑問，事實上，今次在移植成SATURN版時，遊戲在系統上作出了很大程度的改良，不單加入了取消技及連續技，人物的畫面亦全部是重新繪畫的。除此之外，遊戲中還加入了超任版時所沒有的隊制賽，令遊戲的趣味進一步提高。

■基本上，利用SATURN本身按掣排列的優點，是不用再於按掣設定上作特別安排的。

■大家可以不妨拿超任版出來比較，自會發覺所有動作都是全新製作的。



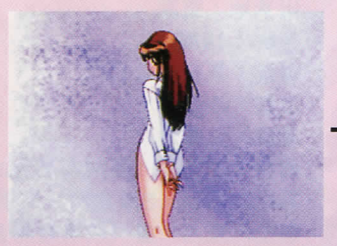
鳴謝王氏港建國際貿易有限公司提供資料



三種遊戲模式的介紹

故事模式

1P專用的模式。選定了所用角色後，便要和所有人物交手，當打倒了最初11人後便會遇上首領瑪莉亞，打敗她便能看完結畫面。另外，每打敗三人時便會有令你精神一振（？）的畫面給你看。


→

→


■這是青木真琳的三幅特寫畫面……怎樣了，開始想玩這遊戲了吧。

V.S.模式

可與朋友對戰，亦可選擇特定的電腦對手較量。在選擇了人物後，選出用來進行對戰的版面便可開始對戰。



■當然，想和朋友對戰的話，自然便要自己準備多一個控制器了。

■對戰時不但可以自選對手，連決戰的場地亦可由自己決定。



隊制賽

由兩邊玩者各自選出1～6名人物，組成隊伍來進行對戰的模式。勝方的人物可以繼續和敗方的下一名人物戰下去，最先輸掉所有人物的一方便算落敗。



■值得注意的是，隊制賽時每場比賽都是一局定勝負的。

■今次是1P的一方獲勝了，要再次挑戰嗎？



十二名人物個人資料大公開！

青木真琳 AOKI MARIN

出身地：青森
年齡：17歲
職業：高校生
血型：A型
星座：牡牛座
興趣：將棋
喜歡的東西：素燒
害怕的東西：水母、章魚
身高：155cm
體重：46kg
三圍：B/85cm W/56cm H/84cm

必殺技

學生勾拳



↓↘→＋拳掣

水手拳

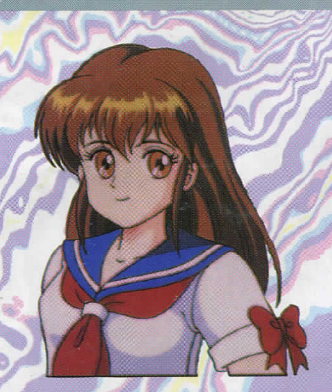


→↓↘＋拳掣

CALL機閃光



（體力在1/3以下時）回轉方向掣一圈＋腳掣



必殺技

羽扇火炎



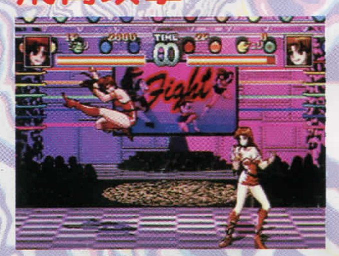
←↙↓↘→+拳掣

轉轉拳




→↓↘+拳掣

飛臀攻擊



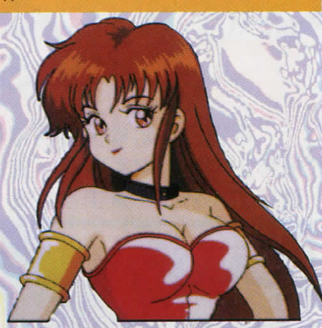
↓↙←+腳掣





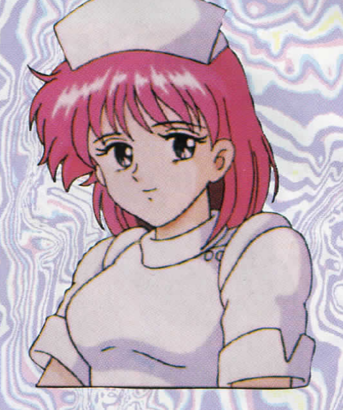
赤板樹里 AKASAKA JURI

出身地：東京
年齡：19歲
職業：某証券公司OL
血型：O型
星座：巨蟹座
興趣：的士高（要附有高台的）
喜歡的東西：B級食物、火鍋
害怕的東西：蟲（所有灶馬系蟲類）
身高：164cm
體重：47kg
三圍：B/88cm W/57cm H/88cm



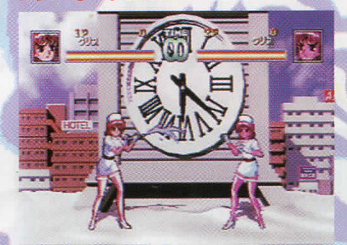
白鳥KURISU SIRATORI KURISU

出身地：札幌
年齡：20歲
職業：護士（兒科）
血型：A型
星座：處女座
興趣：洗衣服
喜歡的東西：JUMBO FRANK
害怕的東西：恐怖、驚嚇之物
身高：158cm
體重：48kg
三圍：B/83cm W/58cm H/84cm



必殺技

藥水花洒



連按拳掣

聽診器前衝



↓↘→+拳掣

屁股撞

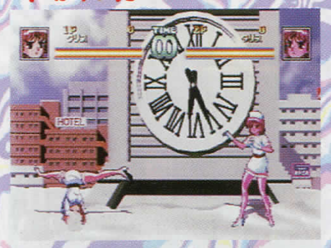
→↓↘+拳掣

大膽旋風腳



↓儲氣後↑+腳掣

平腳踢



←儲氣後→+腳掣

黃織涼子
KIORI RYOUKO

出身地：京都
年齡：18歲
職業：夜校大學生
血型：B型
星座：水瓶座
興趣：茶道、花道
喜歡的東西：普通的粗貨
害怕的東西：普通加入豆餡的糖果
身高：166cm
體重：47kg
三圍：B/83cm W/57cm H/85cm

必殺技

痛痛皮鞭

↓儲氣後↑＋拳擊

愛心拳

←儲氣後→＋拳擊

咬耳仔

在對手附近↓儲氣後↑＋腳擊

肩打

←儲氣後→＋拳擊

前衝

快速的按→→＋腳擊



紺野警子
KONNO KEIKO

出身地：名古屋
年齡：21歲
職業：女警
血型：A型
星座：獅子座
興趣：甜品店的梯子酒
喜歡的東西：軟雪糕
害怕的東西：與辣椒有關的食物
身高：170cm
體重：53kg
三圍：B/93cm W/59cm H/90cm



必殺技

回刀警棒

↓↘→＋拳擊

反身踢
↓↙←＋腳擊

打屁股
在對手附近→↓↘＋拳擊

假動作重擊

在對手附近←→＋腳擊

健康飲品

連按拳擊

必殺技

龜龜撻功



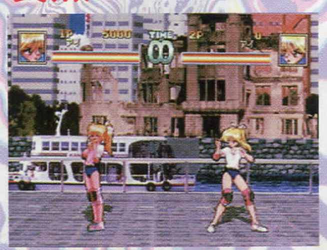
在對手附近同時按輕、中、重拳掣

收音機體操



←↓↙＋腳掣

食蕉



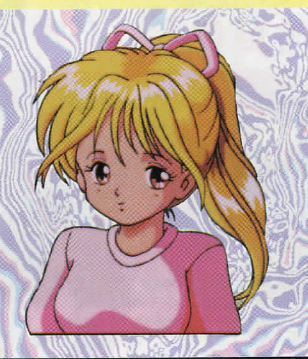
↓↘→＋拳掣

桃山愛
MOMOYAMA AI

出身地：廣島
年齡：14歲
職業：中學生
血型：AB型
星座：天蠍座
興趣：帶烏龜散步
喜歡的東西：香蕉
害怕的東西：偷拍小子
身高：147cm
體重：40kg
三圍：B/72cm W/55cm H/74cm







綠川南
MIDORIKAWA MINAMI

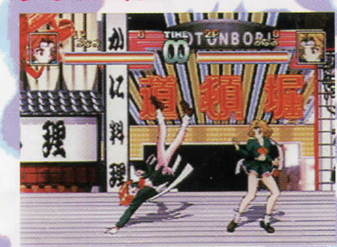
出身地：大阪
年齡：17歲
職業：高中生
血型：O型
星座：人馬座
興趣：替阪神棒球隊打氣
喜歡的東西：烤章魚
害怕的東西：屁股
身高：160cm
體重：45kg
三圍：B/82cm W/55cm H/83cm





必殺技

美腿踢



←儲氣後→＋腳掣

前翻踢



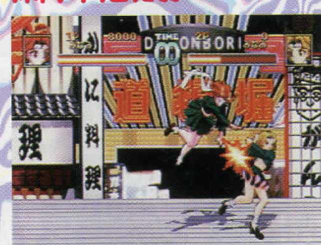
←↙↓↘→＋腳掣

明天天氣好



連按腳掣

麻痺感謝



→↓↘＋腳掣



必殺技

反摔倒頭樁




在對手附近回轉方向掣一次＋拳掣

超噸位臀擊



在對手附近回轉方向掣一次＋腳掣

7年殺



在對手附近↓儲氣後↑＋拳掣

山吹柔
YAMABUKI YAWARA

出身地：福岡
年齡：16歲
職業：高中生
血型：B型
星座：天秤座
興趣：通信
喜歡的東西：白米+醬湯+咸菜
害怕的東西：外國人
身高：152cm
體重：44kg
三圍：B/80cm W/56cm H/80cm





紫崎空美
SHIZAKI SORAMI

出身地：千葉
年齡：22歲
職業：國內線空中小姐
血型：B型
星座：白羊座
興趣：購物
喜歡的東西：咸湯麵
害怕的東西：酒精類
身高：168cm
體重：52kg
三圍：B/88cm W/59cm H/84cm




必殺技

飛臀爆彈



→↓↘＋腳掣

旋風腳



→↘↓↙←＋拳掣

上段踢



←儲氣後→＋腳掣

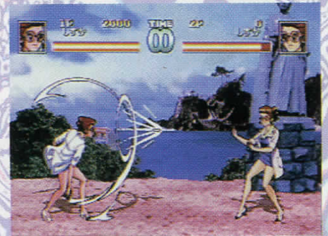
魚與熊掌



↓↙←＋腳掣

必殺技

粉筆風暴



←儲氣後→＋拳掔

罰企



同時按三個拳或腳掔儲氣後同時放手

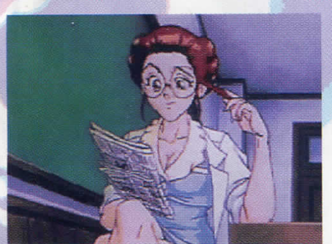
老師攻擊

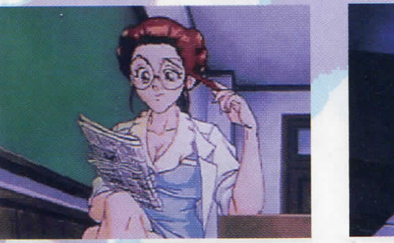


↓儲氣後↑＋腳掔

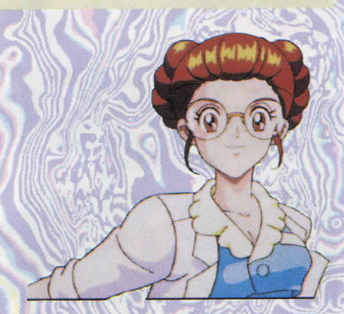
水上靜
MINAKAMI SHIZUKA

出身地：高知
年齡：20歲
職業：中學校師
血型：AB型
星座：山羊座
興趣：賽馬預測
喜歡的東西：咸菜
害怕的東西：牛扒
身高：164cm
體重：50kg
三圍：B/90cm W/57cm H/88cm







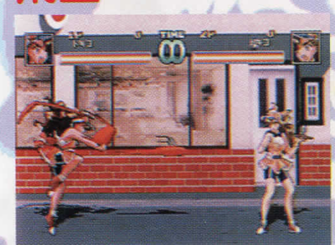


土屋登喜子
TSUCHIYA TOKIKO

出身地：新潟
年齡：18歲
職業：兼職工人
血型：O型
星座：雙魚座
興趣：游水
喜歡的東西：漢堡飽
害怕的東西：蚯蚓
身高：158cm
體重：46kg
三圍：B/86cm W/56cm H/86cm

必殺技

飛盤

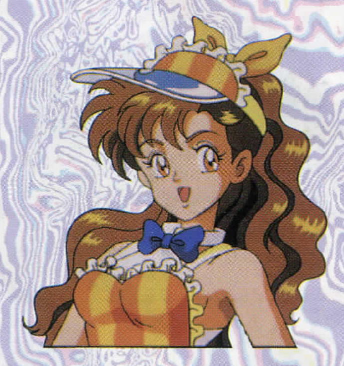


←↙↓↘→＋拳掔

朝天腳



↓↙←＋腳掔









瑪莉亞
MARIA CHRISTEL

出身地：沖繩
年齡：23歲
職業：修女
血型：A型
星座：處女座
興趣：祈禱
喜歡的東西：通心粉沙律
害怕的東西：電腦
身高：166cm
體重：47kg
三圍：B/88cm W/58cm H/85cm

必殺技

阿孟



連按拳掣

十字架飛擊



↓↘→＋拳掣

回旋髮鞭



←儲氣後→＋腳掣

修女衝拳



→↓↘＋拳掣

大公開！！ 在故事模式中使用瑪莉亞的方法

本來，在遊戲的設定中，瑪莉亞的身份是故事模式中的首領，是不能讓大家選她來玩的，不過，當有了這秘技之後，大家便可以在故事模式中選用她，一試操作這位實力超強的角色。

方法簡單得很，當大家在選擇模式的畫面時，只要同時按著X、Y、Z掣來選故事模式，本來只有11人的選角畫面中，便會多了瑪莉亞在內。瑪莉亞有著驚人的戰鬥力，只要以她出戰，相信要爆機亦絕非難事。

■首先，是在標題畫面中輸入右方的指令……

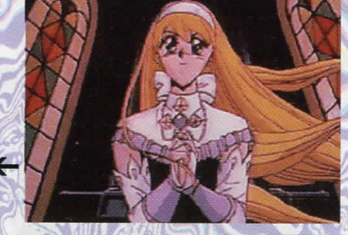
→ 同時按著X、Y、Z掣來按START

■瑪莉亞的故事模式和其他人物一樣有故事名字，你能助她征服世界嗎？

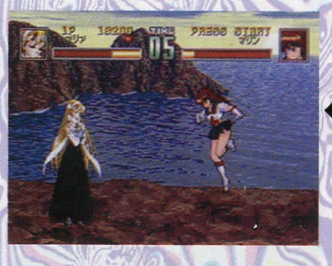




■這樣，在選角畫面中，本來不能選用的瑪莉亞亦出現了！



■大家可不要誤會了，瑪莉亞其實是新興宗教「新真教」的教祖，只是外表和其他宗教有點相像吧……



■不過，由於她的招式大多有很大的攻擊範圍，所以是有著壓倒性優勢的。



紺碧之艦隊

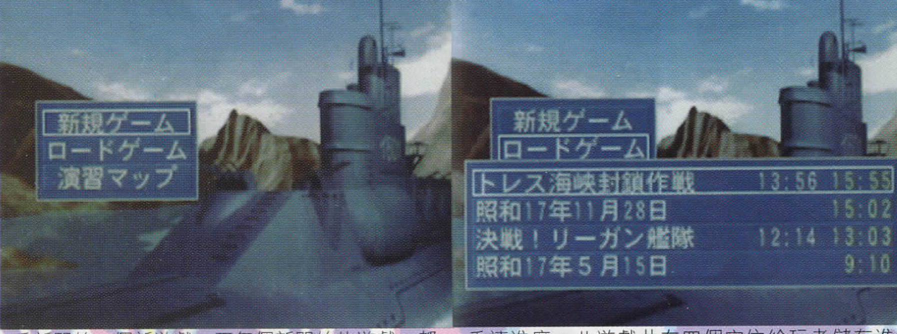
機種：3DO	製造商：德間書店
遊戲類型：SLG	容量：CD-ROM

不少玩家在踫上戰略遊戲的時候，都會被那些複雜的指令模式嚇跑，加上那些戰爭場面也沒有格鬥遊戲般精彩，故令不少人也望而卻步。但在「紺碧之艦隊」中，你不單止身為司令官，能對自己的艦隊下達出擊命令及調配艦隊，而且更可以在遊戲中發展出很多現今世界中沒有的兵器（這當然是故事中早已設計好的啦）！以上種種，不知你會不會自此對戰略遊戲改觀呢？好，出發吧，「紺碧艦隊」！

在開始前，先學學怎樣下達命令吧！

當看到LOGO畫面後，按下A掣，就可以看到主目錄(MAIN MENU)，其中有以下3欄：

新規ゲーム： ロードゲーム： 演習マップ：



新規ゲーム：重新開始一個新遊戲。而每個新開始的遊戲，都會以「故事開端」作起點。

ロードゲーム：重讀進度。此遊戲共有四個空位給玩者儲存進度。

演習マップ：在此欄裡，有八個演習戰爭供玩者選擇，不過與正式的遊戲有一些出入。如果想進入任何一欄，只需用十字桿選擇後按A掣便行。

其他的KEY CONFIG

L及R掣：在戰爭模式中，這兩個掣是控制視窗模式(VIEW MODE)，及配合X掣來控制畫面左上角的雷達。而在戰略模式中，R掣及L掣是沒有任何用途的。

P掣：在戰略模式中，可以用它來暫定或繼續進行中的戰爭。

B掣：亦相等於ESC，在任何模式中都代表指令退後一步的意思。

X掣：在每一次戰爭完成後，都會有動畫的故事播出，如果不想看的話，可以按X掣來取消它（不過不知道製作大員們會怎樣對付你呢？）

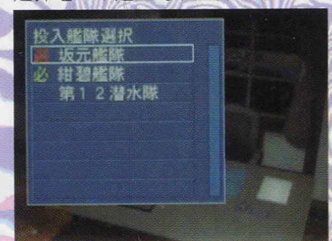
A掣：相等於ENTER，在任何模式中都代表輸入的意思。

C掣：它嘛……只是在戰略模式中的作戰開始視中，能夠選出援軍艦隊而已，其他的模式是用不上的。

◆利用X、L及R掣，便可以增加原本細小雷達的功能了。用法：利用X掣將雷達放大，然後利用L及R掣將雷達的探測度放大及縮小。



◆要增加援軍艦隊嗎？用C掣在這選擇吧，不過只可以選擇一隊喱！





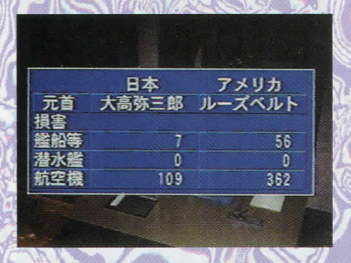
KEY CONFIG OF戰略MENU

上：作戰開始
下：SYSTEM設定（包括BGM及效果聲的開關，SAVE及返回MAIN MENU）
左：艦隊之編成（艦隊之編制，搭艦兵器及艦船的制造）
右：各種情報（國家、兵器、艦隊之情報與及新兵器之介紹）

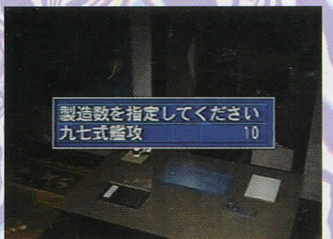
◆這些是艦隊情報MENU，除了艦隻的資料外，還有他們的圖片喱！

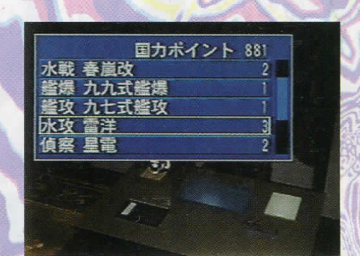


◆在國情報表，可以知道自己及敵軍的損壞情況。



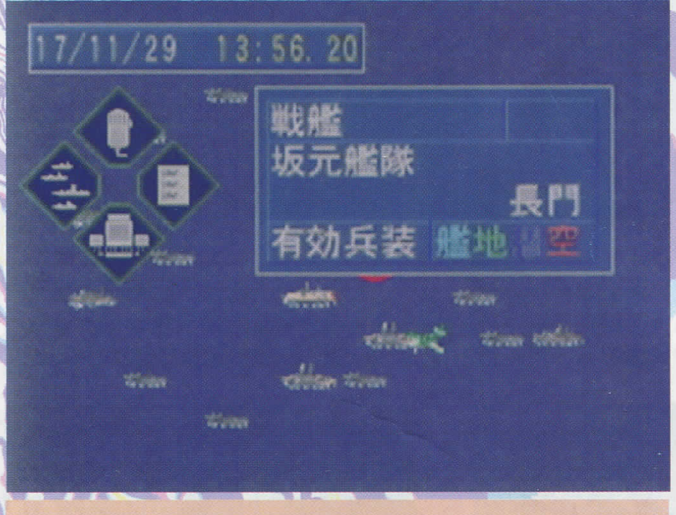
◆在製造兵器之前，請先看看自己有沒有足夠的金錢啊！

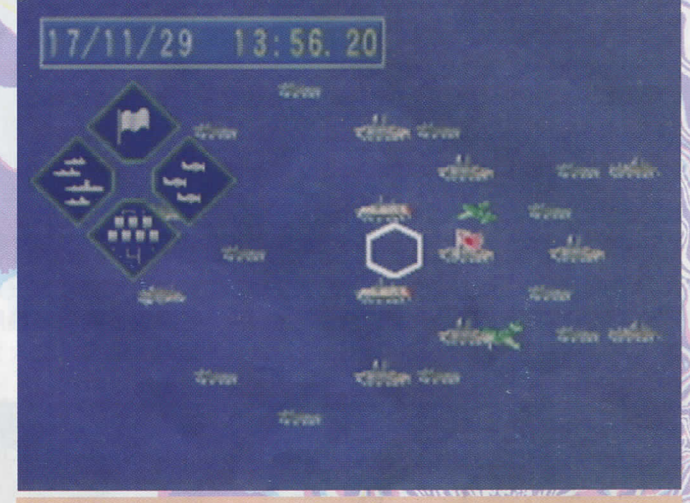




◆艦隊編成的MENU，在這裡可以重新編排各艦的位置，增加(A Button)及改動空母上搭載兵器之用。







KEY CONFIG OF戰爭MUNU中的部隊指令

上：部隊行動

左：艦隊之編成

下：部隊各艦或各機隊之情報

右：艦隻搭載兵器一覽表

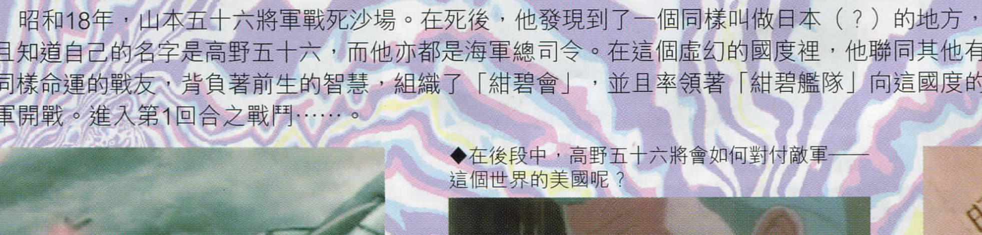
KEY CONFIG OF戰爭MUNU中的SYSTEM指令

上：敵軍建築物一覽表

左：艦隊的編成

下：各種設定，包括SYSTEM設定，部隊情報，環境設定及勝利條件

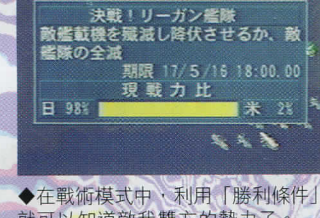
右：搭載兵器一覽表



當你們學好怎樣下達指令後，便可以出擊啦！

故事的開端——「山本五十六之死——高野五十六的再生！」

昭和18年，山本五十六將軍戰死沙場。在死後，他發現到了一個同樣叫做日本（？）的地方，並且知道自己的名字是高野五十六，而他亦都是海軍總司令。在這個虛幻的國度裡，他聯同其他有著同樣命運的戰友，背負著前生的智慧，組織了「紺碧會」，並且率領著「紺碧艦隊」向這國度的美軍開戰。進入第1回合之戰鬥……。

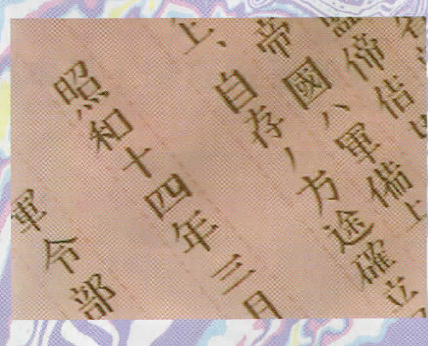


◆在戰術模式中，利用「勝利條件」就可以知道敵我雙方的勢力了。

◆昭和18年，山本五十六所乘坐的戰機被擊落。

◆在後段中，高野五十六將會如何對付敵軍——這個世界的美國呢？





◆在這個國度裡，年號已由昭和變成照和了。

第1回合戰鬥：攻擊真珠灣

戰略目的：將ハワイ（夏威夷）的2個群島（カウアイ及オアフ島）上之美軍空軍基地及陸軍基地全部殲滅，並對接近之敵軍艦隊進行攻擊。

戰略模式之設定

由於是第1回合的關係，所以艦隊的設定可以不作任何改動，而作為援軍的土反元艦隊，亦有足夠之驅逐艦對付第2隊敵艦，所以亦不需要作任何艦隊編製之改動。而在設定艦隊出發點上，建議設定於左方出擊（可用十字桿來作設定的）這樣便可先將カウアイ島上之基地殲滅。



戰爭模式設定

先設定好艦隊之航向，等到整隊艦隊在畫面上出現後，便向各空母上的九九式艦爆及九七式艦攻下達出擊命令。等到各機隊出擊後，再向各機隊下達攻擊命令。

注意1：由於各戰機隊要作出擊準備，而並不是下達出擊命令後即時出擊，所以最好開始時便對戰機隊下達出擊命令。

注意2：由於カウアイ島上只有八個美軍基地，所以毋需向所有空母上的戰機隊下達出擊命令。可以待出擊的戰機隊離開後，再向其他的戰機隊下達出擊命令。

注意3：高杉的艦隊在到達オアフ島時，將會有很多戰機隊出現，這時最好先將島上的空軍機場炸掉，令到那些戰機隊不可以起飛。

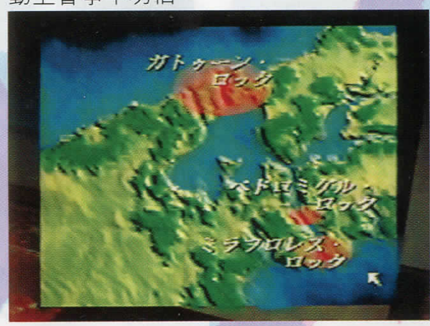
注意4：在遇到軍敵第一隊艦隊時，高杉的艦隊是有足夠能力打退對方的。但當殲滅了第一隊敵艦隊後，最好將高杉的艦隊設定到援軍出現的地點，這樣才比較安全哩！

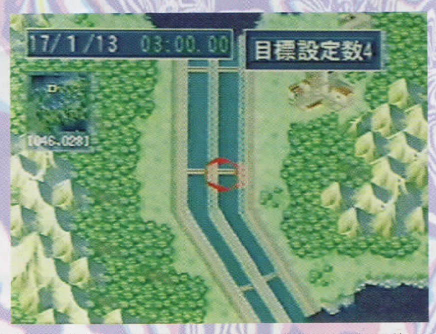
第一個EVENT戰鬥：パナマ（巴拿馬）運河攻擊

戰略目的：將巴拿馬運河上的ガトゥーン・ロック破壞，而令到紺碧艦隊之空軍，可以在那裡逃出。

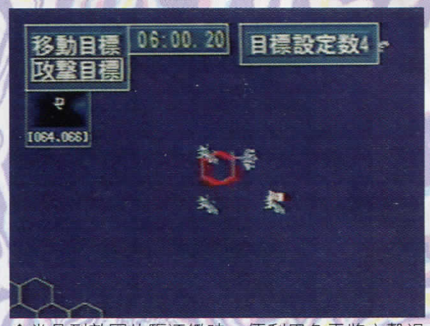
戰略模式之設定：將紺碧艦隊裡所有潛艦上的戰鬥機隊，全部轉換成水攻雷洋。因雷洋之火力比春嵐強，所以行動上會事半功倍。

戰爭模式之設定：不要理會其他的水壩，只要將雷洋之攻擊目標，集中於ガトゥーン・ロック五個攻擊點就可以了。

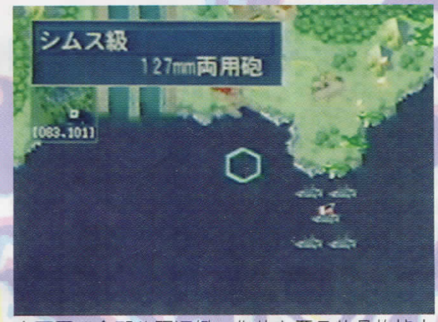




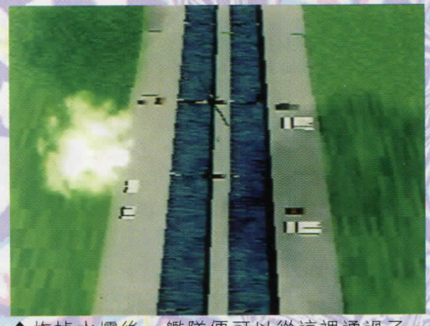
為了要令各艦隊能夠順利通過巴拿馬運河，紺碧艦隊便派出戰鬥機隊，炸掉在那裡的水壩。而任務完成後，更要作出相應回收戰機隊行動。



◆當見到敵軍的驅逐艦時，便利用魚雷將它擊退吧！(EVENT2)



◆不要理會那些驅逐艦，你的主要目的是炸掉水壩啊！(EVENT1)



◆炸掉水壩後，艦隊便可以從這裡通過了。(EVENT1)

美軍的正式攻擊，日本應該怎樣對付呢？

◆美軍的攻擊非常淩厲，令到日本措手不及。



注意1：當雷洋任務完成後，便會進行歸艦指令，但記著不要讓它們歸艦，因如果任務未完成而有戰機隊歸艦，EVENT作戰將會終止。雖然這EVENT戰對遊戲故事本身沒有影響，但請不要偷懶，完成這些EVENT戰吧！

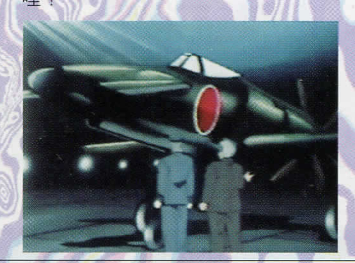
◆「蒼萊」的高性能令到美軍的航空攻擊隊大敗。



第2回EVENT戰鬥：會合地點

戰略目的：利用紺碧艦隊，回收剛才破壞巴拿馬運河的戰機隊。

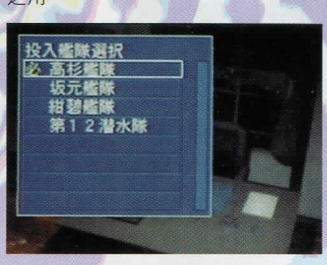
戰略模式設定：由於只可用紺碧艦隊，所以只要到達回收地點等候便可以了。



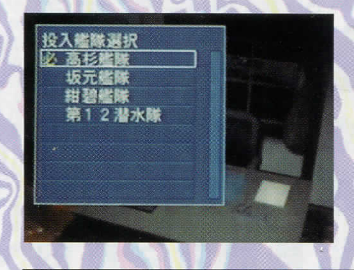
◆戰機「蒼萊」，「電征」製作完成，但「蒼萊」還未可以正式使用的哩！

戰略目的：將敵軍的リーガン艦隊全部消滅。

戰略模式設定：由於這次戰鬥開始時除了規定的艦隊外，更可以多選其他一隊艦隊參加作戰，所以只要補充2隊艦隊及在之前戰鬥中所損失的就可以了。



◆在這裡便可選擇其中一隊艦作援軍之用



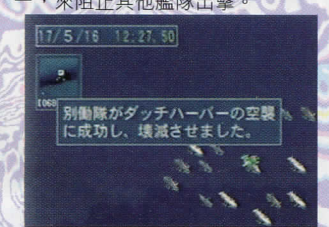
◆リーガン艦隊的預計出現地點比較遠，所以用上方的出發點較好。

注意2：新開發成功的戰鬥機「電征」由於多方面都勝於「雷戰」，大家可以在戰略模式中，將「雷戰」轉換成「電征」，並用「電征」在戰場上對付敵機。

第2回正式戰鬥：決戰！リーガン艦隊

第二回戰：照和17年4月18日，新型戰機「電征」及「蒼萊」完成，而在同日，美軍亦向日本多個地方發動攻擊，接到出擊命令的空軍機師，都利用「蒼萊」出擊打退敵人。令一方面，美軍的リーガン艦隊亦慢慢地攻來！

◆由於美國向多個國家攻擊，高杉艦隊奉命攻擊剛出港的リーガン艦，兩特別部隊則炮擊海港ダッチハーバー，來阻止其他艦隊出擊。



戰爭設定模式：只要將所有艦隊向指定目標進發就可以了。

在這裡你可以多選其中一隊艦隊，由你決定在哪裡出發，聯合艦隊會一起出動的。

注意1：敵軍在這次戰鬥中會在開始時，使用戰機隊攻擊，所以在途中應向戰鬥機隊發出擊指令。



◆探測到有敵機隊入侵，先將他們打下來吧！

第3及第4回EVENT戰鬥：「サモア」及「フィジー」

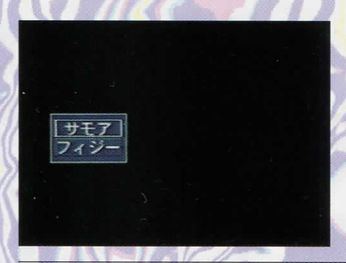
戰略目的：利用「九鬼海兵隊」的海兵師團作陸上攻擊，並將敵方基地破壞及佔據。

注意1：由於「九鬼海兵隊」所用之潛艦只是輸送艦，所以盡量不要被敵艦發現。而潛艦的攻擊指令在今次是沒有作用的。

注意2：在攻擊「フィジー」時，由於有2個島的關係，可以將「九鬼海兵隊」的其中數艦，脫離主艦隊分開攻擊，這樣便可以省點兒時間了。或可以只攻擊左邊的島也可以的。

注意3：無論選擇哪一個EVENT戰，都會到達下一場戰爭－所羅門海戰的。

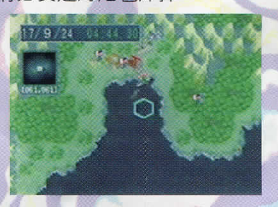
◆請在這裡選擇サモア或フィジー之Event戰。



◆特別部隊炮擊中的ダッチハーバー，破壞了不少敵軍的設備及船艦。



◆只要擊退島上的海兵隊就可以了，沒有必要連海港也炸掉。

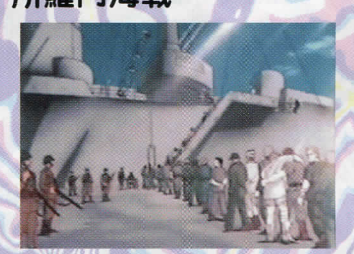


◆「九鬼海兵隊」終於成功地救出兩個島上的難民。

◆サモア及フィジー群島之地圖。



第3回戰鬥：所羅門海戰



◆「所羅門海戰」的地圖，輸送船會在フラギ基地中出發。



戰略目的：非常簡單，只要將敵軍的輸送船破壞就可以了。

戰略模式設定：今次出擊的是第23水雷戰隊。如果你沒有信心的話，可以加上高杉艦隊一起出擊，由或者在艦隊編成中，加多一些驅逐艦的數目。

注意1：整個戰爭模式都會以自動進行，只要設定好的艦隊航線就可以的了。

注意2：有一些敵艦會埋伏於某處，所以需小心的觀察周邊的環境啊！

當完成「所羅門海戰」後，就會直接到達下場的戰鬥，トレス海峽封鎖作戰。

新兵器情報一覽表（1）

在這裡所出現的新型兵器只會在那個世界的日本才會出現的（不知道會不會出現的呢？）而有一些還是比較利害的哩！

戰鬥機～蒼萊
擁有「阿一」號火箭的2次大戰（3）戰鬥機，能夠上升至1萬公尺高空，對付敵方的攻擊機，回轉力及飛行速度都非常驚人，比起零戰遠一半以上的飛行距離。推進器放在機尾，並且是雙旋的。



艦上戰鬥機～電征
空母搭載戰鬥機的表表者，裝上雙旋的推進器，速度及上昇能力比起一般的艦上的戰鬥機好。



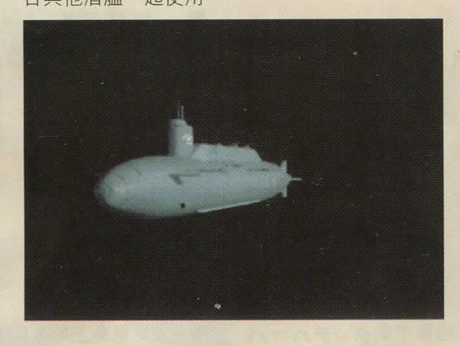
艦上戰鬥機～木零戰
由於日本是沒有資源出產的國家，所以便發展了這種木製戰鬥機，除了是用木製作外，其他的都與零戰相同。而飛行距離也比其他的戰機遠，但它的防衛力遠比其他的戰機差，但最適合偷襲之用。



對潛哨式機～仙空
專門偵察潛艦的機種，飛行距離比起一般偵察機多出一半，而且更配備了一噸爆彈及一枚魚雷。更有磁力探測器，用來探測核動力潛艦的。



潛水輸送艦～900型
可以作登陸艦用的潛艦，每次可載上500名登陸士兵。但它的攻擊能力太差，所以最理想還是配合其他潛艦一起使用。



對以上的新型兵器有所理解後，相信大家也懂得怎樣將它們運用在戰場上吧？下期再會為大家介紹其他新兵器的哩！

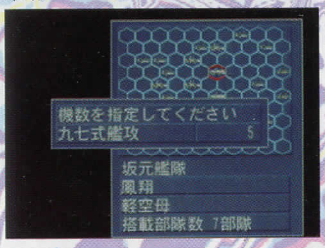
戰略研究～報告1

在每次的戰爭模式中，先將自己艦隊的航路設定好，因每場戰爭中，你都會知道敵軍艦隊大約出現的地方，如果由自己先設定戰場，並作出準備，這樣便不會被敵艦「先下手為強了」。

戰略研究室～報告2

戰鬥機隊的攻擊是非常重要的，所以還是不要交由電腦控制了，相信自己吧！在進入戰爭模式後，在環境設定中的航空攻擊改為手動吧！這樣你便可以自由地命令戰鬥機隊出擊及攻擊目標。不過有些事還是要記著的，便是出擊命令不要下得太慢，要不然的話，它們便不夠時間出擊了；還有，千萬不要將航行偵察也改為手動，這樣偵察任務，電腦會比我們優勝哩！

飛機數目如果定得恰當，對空母的搭載能力及對付敵軍的火力都有很大的幫助。

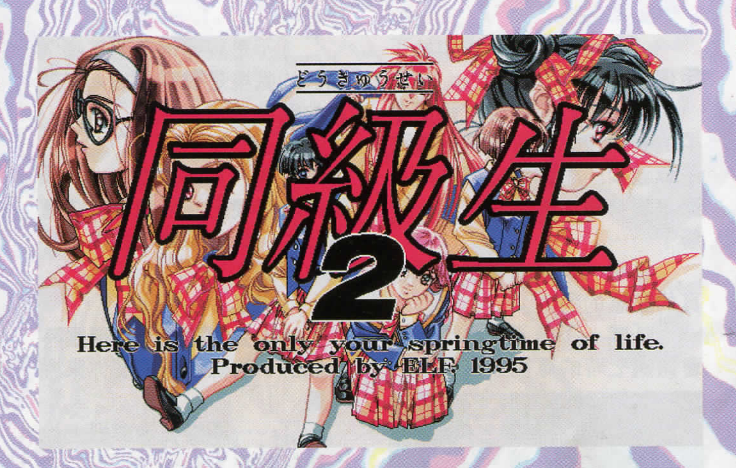


戰略研究室～報告3

在設定戰鬥機隊數目的時候，不要為每一艦隊的戰機數目設定得太大，因每一隻空母所能搭載的空母有限，如果你將每一隊戰機隊的飛機數目，設定得很大的話，這樣每隻空母就只能夠搭載很小數目的部隊了！此外，如果部隊的飛機數目設定得很大的話，這樣便很容易被敵軍的戰鬥機隊，以多數目的部隊數擊敗。所以每隊戰機隊的數目最好設定於5至10架之間。

戰略研究室～報告4

一場戰爭中，制空權是非常重要的。如果先被敵方的戰鬥機隊搶先攻擊的話，這樣整隊艦隊就危險了。因為無論對方或己方的艦隻攻擊機都是很利害的，所以除了敵軍的戰艦外，敵軍的戰機隊也是要注意的。



同級生2 100%完全享受手冊 上卷

文：威記

機種	：DOS/V	生產商	：ELF
遊戲類型	：AVG	容量	：20MB

前言

所謂「100%完全享受手冊」，當然不是坊間那些連自己在做甚麼也不知道，只為多看幾位美女的攻略法，因為要看美女的話，市面上早已有不少「有能之士」為你效勞。製作這份攻略本的目的，是要令不懂日語的各位「龍之介哥哥」除了得到觀能上的享受外，還可以明白故事的大致內容，讓各位「龍之介哥哥」能好好了解所追求的美女，原來都是活脫脫的存在於現實世界的。

這份攻略本共分四部分：

第一部分是只要認真地玩「同級生2」這個遊戲便得花上數小時看的序章故事內容，裡面其實隱含了「同級生2」整個故事的世界觀，每位女角對「龍之介哥哥」的感情亦可從中找到不少蛛絲馬跡。而為了令故事更流暢，部分內容的排列是經過適量修改的。

第二部分是給那些想集中追求一位美女，更想多了解那女孩子周遭的事的「龍之介哥哥」的特別追求法，大家只要做到文中所提到的攻略要點，其他的時間大可四處閒蕩。表中【移動圖表】的部分是配合第三部使用的提示。

第三部分是地圖集，裡面載有很多說明書沒有記載的地方，可讓你得到更多零用錢哩。

第四部是給那些想「一腳踏幾船」的「龍之介哥哥」的移動日程表，詳細介紹行走路線實例，好針對那些要在特定時間、特定地點見面的人物。不過這會錯過很多跟攻略無關的事件。

只要在特定時刻中見面就可以追求得到的人物包括美佐子、泉美（いずみ）、美奈莉（みのり）、櫻子、美沙、可憐。雖然美里也是只要在特定時間中見面就可以追求得到的人物，但由於有些事件是你必需要參加溫泉旅行才會發生，而要達到參加溫泉旅行的條件是需要在鎮中到處逛的，所以跟其他角色有點兒分別。

由於這次的攻略內容過於巨大，所以全個攻略要分數期刊出，這期就先刊出第一部分，想「一腳踏幾船」的「龍之介哥哥」請忍耐一下。

「同級生2」考究學 I

「同級生2」人名、地名日漢對照表

あきら
阿明





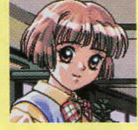
みのり
美奈莉

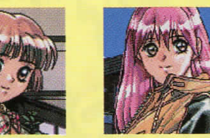
いずみ
泉美

ひかり
光



こずえ
子末





ひろ子
廣子

りょうのすけ
龍之介

ゲレンデ
滑雪練習場

リビングルーム
起居室(Living Room)

ホテル　酒店

ゲーセン
遊戲中心

コンビニ
便利店

マンション
公寓

アパート　公寓

テニスコート
網球場

第一部
序章



12月16日（星期一）

鈴噹、鈴噹！

咕嚕、咕嚕……

「喂，你要睡到幾時呀？」

「唔……阿明，早晨……」

「還說早晨？現在已經是黃昏了！」

「看你剛才第6節課奈良老師時那副呆相，要是他向天道告發你的話……」

咕嚕、咕嚕……

「喂！起來啊，龍之介！」

「啊——春眠不覺曉嘛。」

「現在是冬天啊。」



以一把雄壯的聲音把我從睡夢喚醒過來的，正是我三年高中生涯中的一大損友——無論任何時候也穿著柔道袍，滿腦子柔道和電視節目內容的川尻明。

「大家都已放學回家了，你打算在學校過夜嗎？」

定睛一看，3年B班的課室內只有到阿明，這才發現已是下午5時半了。要不是阿明喚醒我，我會睡到何時呢？說不定會凍死在課室裡。

「要是奈良老師向天道告發你在課堂中睡覺的話，又不知天道會說些甚麼了。」

「咕……天道，你給我好好記著！」

「喂，別那麼興奮嘛！」

「阿明，跟我一同把天道埋在體育館後面吧！」

「別開玩笑了，拜他所賜，我才能成為柔道部的主將哩！」

說到那個天道，全名天道新幹線，是我們八十八學園的體育老師兼生活指導的負責老師。讓那個專制君主擔當生活指導真是一大錯誤，三年來我總是跟他合不來。

「一般學生的話，早就退學了！」

「我最討厭認輸的！」

上星期的早會，那傢伙竟然當著全校學生面前把我捉到台上，數落我的不是，真丟臉。那傢伙跟我的仇恨，簡直跟海一樣深哩。



「喂，你不是也在台上吹口哨嗎？好了，卒之弄到他罰你在結業典禮前這兩星期內不得遲到，否則這個寒假的每一天早上你也要跟他跑步哩。不過，你也真難得，這個星期竟沒有遲到。」

「當然啦，我才不想在寒假裡見到他哩，而且有阿唯每天叫我起床嘛。」

「嘿，原來全靠阿唯。」

「發傻，我自己也能準時起床的！大家也真無情哩，竟然沒有人來喚醒我。」

「才不是哩，放學時友美同學不知喚了你多久，最後才氣鼓鼓的回去，但你竟然還能睡，真是！」

「那你又為甚麼留下來呀？」

「嘿，要不是阿唯叫我過了五時便叫你起來，我才不會在課外活動完了之，還拖著疲乏的身軀來喚醒哩，你實在要好好感激我這位好同學哩。」

「阿明，怎麼阿唯、阿唯的叫得那麼親暱啊？」

「我、我、我可沒有甚麼別的用意啊。只是阿唯關心你，怕你著涼嘛。」

「哼，我早就說過叫她不用理我的了。」

「阿唯只有對你才那麼溫柔的啊，但你卻只對其他女孩子獻溫柔……你們之間真是甚麼也沒有嗎？你們住在同一屋簷下……」

「喂，再說這種話的話我真的動怒的啊！」

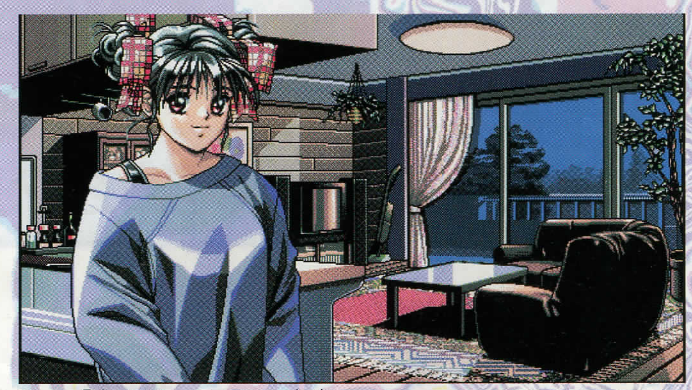
「噢，不得了，再不走便會錯過七時的電視節目了！」



就這樣，那個標準電視迷便一溜煙的跑掉。當然我也沒有理由留在學校，所以也立即離開學校。不過，不幸地，竟然在校門前遇上那個可惡天道。一如平常一樣，那天道照例取笑我一番，我無心戀戰，所以才放過他，逕自回家去。

我家是開喫茶店的，店子的名字叫「憩」。不過，現在打理店子的不是我的爸媽。

一回到家中，就在起居間遇見阿唯。



「好遲啊！已經6時半了！」

「哼，你真多事！」

「怎麼啦？哥哥。」

「我可不是你哥哥啊！」

「我知道，但是……」

「還有啊，我不是說過在學校裡你不用管我的事情嗎？要不然阿明那傢伙又會說些古怪的說話了。」

「但是如果你這樣睡下去，會著涼的啊。」

「不是說過很多遍了嗎？我們的處境是很容易被人家誤會的啊！」

「……」

「唉，當你轉讀八十八學園的時候我已經猜到會有這種事發生。幹嗎不乖乖的去唸女子中學呢？」

「但是……」

「你要轉讀八十八學園時我們訂下的條件是甚麼你來說一遍。」

「……即使在走廊遇上也不能打招呼。」

「唉，但想不到你竟然被編到我班來，真不知編班那傢伙怎做事的。」

「……」

「你知道嗎？自從你轉讀八十八學園之後，我的追女仔成功率便大幅下降哩！」

「咦，龍之介，你回來得好遲啊。」

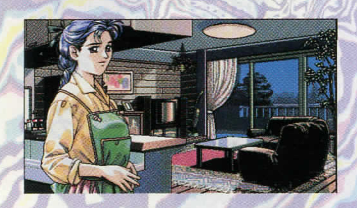
美佐子太太剛好從廚房裡出來。

「你那麼興奮，跟阿唯發生甚麼事啦？」

「不……沒甚麼。」

當我再回頭一看時，阿唯已悄悄地回自己的房間去。

這位鳴澤美佐子太太就是



替我爸爸經營喫茶店的人，也是阿唯的媽媽。我的家庭環境實在很複雜，我和美佐子、阿唯完全沒有甚麼血源關係，但就跟她們同住了十年。

不過，經過了十年的歲月，美佐子太太看來依然那麼年輕，真不知道是甚麼原因。

「聽說你又跟天道老師吵架了，是嗎？」

「是阿唯告訴你的嗎？」

「是我問她的。阿唯也有點古怪，不知為甚麼拿了我的鬧鐘去。」

「鬧鐘？」

「對，大概一星期前吧，她開始在床頭擺上兩個鬧鐘。」

「那不正是我跟天道打賭的時候嗎？」

「她說甚麼假如讓你遲到的話她便得負責任的，每朝七時起床，準備喚醒你。」

這件事我一點也不知道。

「龍之介，真對不起啊。」

「怎麼啦？」

「是我讓阿唯轉讀八十八學園，想不到她還被編到你班……她太任勝了。」

「……呀……」

「阿唯雖然跟你同年，但她一直把你當作哥哥一般看待。」

「這我也明白……」

吃過晚飯後，我便回自己的房間去。全靠美佐子太太，我的房間才那麼整潔。房間的窗口，正好對著我的同班同學友美的家，說得直接點，那窗口就在友美的房間的前面不到兩米處。不過，友美總是拉上



窗簾，所以我看不到房裡的情況。

我爸爸是世界有名的考古學家，假如發現了新的遺跡的話，幾個月不回家也不出奇。現在他在哪裡我也不知道。上次我見到他大概是今年夏天吧。

我媽媽在我很年少的時候已死了，我現在只能憑照片才能記起她的樣子。這間喫茶店原本是我媽媽開的，大概是因為我爸爸經常不在，覺得無聊才開設的吧？爸爸到底有沒有察覺到這一點呢？

我記得媽媽死後不久，美佐子太太和阿唯便住進來。那已是我8歲時的事了。美佐子太太是我爸爸大學時代的朋友的朋友，跟爸爸剛好相反，她的丈夫就在阿唯剛出世時去世。那時候我爸爸的行動可真驚人，竟然透過朋友介紹，請美佐子太太來打理我家的喫茶店。就這樣，便展開了我和美佐子太太、阿唯一起的生活。大概是爸爸覺得總比把我送到托兒所去好吧？唔……抑或是我爸爸對美佐子太太有意思呢？

總之，美佐子太太就一直遵守承諾，獨自經營喫茶店。現在想來已經是很了不起的事，我和阿唯還小的時候豈不更辛苦？沒有血源關係，也沒有打算跟我爸爸再婚──這關係真有點不可思議。

阿唯這個時候也應該在房間裡吧？

開始察覺我和阿唯之間的異性關係是在中學的時候。知道阿唯和我同住的朋友就常取笑我，說甚麼每晚也跟她上床之類的話，真令人不勝其煩。跟阿唯初見面當然是在美佐子搬進來的時候，那時我們四人還合照了一張照片哩。



唔……我剛才是否說得太過分呢？爸爸常說：「到處聊事鬥非也好，不愛讀書也好，隨便你怎樣做也可以，但你一定要學懂了解別人心中的痛楚。」阿唯她可能在哭哩，我該去看看她吧……不過，現在她可不像以前，她不會讓我進她的房間的……

咚咚。

正當我想著是否該去看看阿唯時，阿唯竟然主動來找我。

「哥哥，今天的事真對不起啊。」



想不到她竟然向我道歉。

「我今後會注意的了。」

「嗯……」

「那我去睡覺了，晚安。」

「呀，阿唯……」

「嗯？」

「……我剛才的話是否太過分了？」

「不，是我不對才是。」

就這樣，阿唯便離開了我的房間。每次都是這樣，每次也是她先來向我道歉的。想深一層，阿唯其實是個容易受傷的女孩子。

看一看時鐘，現在只是7時半，沒有理由那麼早睡覺，於是便到起居間去。在起居間不見美佐子太太的蹤影。那也難怪，每朝7時起床洗衣服，然後準備我和阿唯的早餐，接著要為開店準備，11時至下午5時打理喫茶店的生意，店休後又要繼續打掃，然後又要買菜準備晚飯。現在恐怕倦得要死，睡覺去了……

「龍之介？」

「噢！」

原來美佐子太太還未睡。起居室中揚溢著剛才晚飯時吃過的咖哩飯的香氣。眼前就是無論怎麼看也很年輕的美佐子。說起來，我還不知道美佐子太太的實際年齡哩。不認識她的人，大概會以為她還是獨身。

「阿唯她睡了嗎？」

「可能是吧……」

「最近這孩子很早便睡覺了……你跟她和好如初了嗎？」

「我沒有跟她吵架啊……她剛才有出來嗎？」

「就只有去洗澡時。怎麼啦？」

「不、只是我剛才的說話好像過分了點……」

「不用記在心裡，那孩子是很堅強的。」

「不過……她剛才到我的房間來道歉哩……」

「嘻嘻，那不是很好嗎？」

「美佐子太太，我這樣對待阿唯你不介意的嗎？」

「為甚麼？」

「阿唯是你的親生女兒嘛……」

「等一下，龍之介，雖然我跟你沒有甚麼血源關係，但我對阿唯和你是一視同仁的。你不用記在心裡，早點去睡吧。」

美佐子太太總是對我那麼溫柔，但中學時代的我卻反而對她做出反叛的行為……美佐子太太打算一直維持這種同居關係嗎？

洗過澡後，我回到小時候阿唯時常進來的我的房間。現在阿唯已很少進來我的房間，而她也不會讓我進去她的房間。其實在我周圍的男同學眼中，阿唯算是相當可愛的了，尤其是阿明，那傢伙喜歡阿唯這件事已是眾所周知的事實，其他喜歡阿唯的男生也著實不少。只是，不知阿唯是否對同齡的男生不感興趣，她到現在也好像沒有要好的男朋友。唉，假如她找到男朋友的話，便不會有人以古怪眼光來看待我們了……不過，到時可能會變成阿唯的男朋友妒忌我哩。

我看看跟友美的房間鄰接的窗口，對面仍有燈光，看來友美仍在溫習。

友美不單是我的同學，還是跟我青梅竹馬的朋友。聽說友美的爸爸是一間醫療設備製造公司的社長。不過她跟我可完全不同，她是委員長，愛讀書又愛花，是個性情倔強又愛哭的女孩子。

小時候友美的房間只要一亮燈，我便可看到友美的身影。後來不知怎的，換上了不透光的窗簾。友美她討厭我了嗎？

其實也不是甚麼討厭我，只是試過有幾次，當她拉開窗簾時都跟她碰個正著。我並不是有心窺看她的房間的，只是總是時間不對而已。友美總是比我遲睡，不過我只是熬夜而已，而友美則是為了唸書。

這夜，阿明那傢伙竟為一個電節目而半夜打電話來，還說甚麼電視節目是情報之源之類的話，真受不了。

12月17日（星期二）

「哥哥！起床啊！」

「唔……」

「哥哥你的睡姿真難看啊！」

一覺醒來，阿唯早已穿好了校服站在我面前。

「你再不起來的話便要遲到了，現在已是7時半了！」

「嘩！怎麼這麼晚了？」

「假如你再遲到的話，這個寒假便得跟天道老師一起度過了。還不快更衣洗臉？」

「知道了！」

急急忙忙洗臉更衣後，我便提著美佐子太太給我的麵包匆匆出門。阿唯竟然還在門外等著我。



「怎麼你還在這裡？」

「我擔心你遲到嘛。」

「傻瓜！我跑步回去便可以了！」

「那便跑吧！」

「你怎會追得上我……」

「你快點吧！」

「喂，你別拉著我的手！」

「哥哥，你在吃甚麼？」

「唔，是麵包啊。」

「吃著東西怎能跑得快？讓阿唯來幫你——分一半給我吧！」

「喂！別碰我的麵包！」

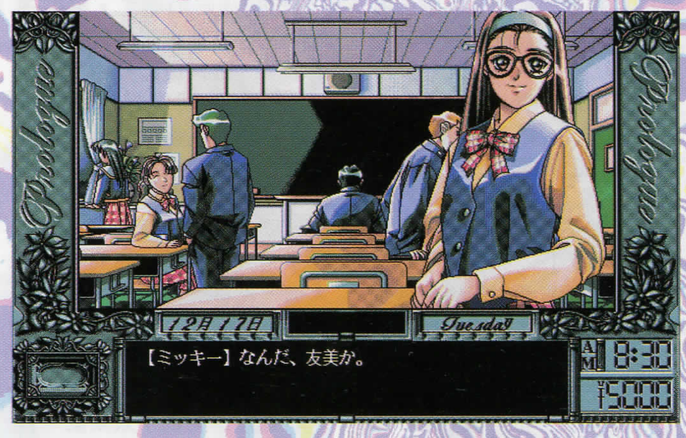
終於，我們也趕及上課鐘聲響起前回到學校。想不到阿唯跑得這麼快。進入學校的時候，天道那傢伙還不忿的樣子哩。

進到班房，氣還未順，阿明那傢伙竟來跟我談電視經，給我一下子趕走。幸好還有友美來鼓勵我。

「努力啊，距離22日還有5日哩。」

「結業典禮在21日舉行，所以只剩4日而已。」

「既然現在也可以不遲到，平日認真點不就好了嗎？」



「阿唯她不是常說嗎？論打盹我算是天下第一的了。」

「沒有阿唯在你身邊你便一事無成了。」

「你怎可以這樣說啊？」

「是阿明同學說每天都是阿唯叫你起床的。」

「那傢伙又在說多餘話……」

「那天早會實在太刺激了。」

「別再說那件事了。」

「你在八十八學園的名氣就更大了。」

「你那說法是甚麼意思啊？」

「龍之介你就是名人嘛。」

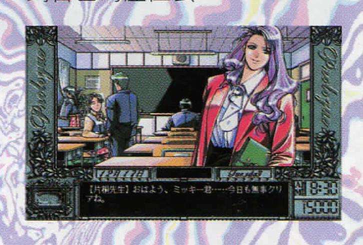
「友美你昨晚幾時睡覺啊？」

「唔……零晨2時。」

「噢，那真辛苦啊。」

「為了上大學嘛。說起來，龍之介你已決定將來的路向了嗎？」

這個時候，我班美麗的班主任片桐老師到來。大家都回到自己的座位去。



「早晨，龍之介同學，你今天也遲過了關哩。」

「哈哈哈，怎麼連老師你也這麼說啊？」

「你可能不知道，你的事已成為八十八學園所有學生的話題了。就是教員室也拜你所賜而變得得很熱鬧哩。」

「哈，我變了八十八學園的玩具了嗎？」

「待會兒又打算在課堂中睡覺嗎？」

「哈哈……」

「放學後到教員室來找我吧。」說著，片桐老師便開始上課了。到底為甚麼叫我到教員室去呢？

第一節課結束後，阿唯走到我的位子來。

「哥哥、不，龍之介同學，你今天帶了便當沒有？」

「噢，忘記了！」

「我早就猜到……來，阿唯的給你吃吧。」

「不用了。」

「放心吧，阿唯到小賣部買便是。」說完，阿唯便一溜煙的跑了去。我看一看那餐盒——噢，是個大眼青蛙餐盒！阿明走來問我阿唯交了些甚麼給我，幸好給我敷衍過去。阿唯那傢伙真多事。

終於，在沒有機會把便當交還阿唯的情況下，我平安無事地（？）捱到午飯時間。阿明走來要跟我一起吃飯，我當然想獨個兒吃了。我本想喊住阿唯，把便當還給她，但那傢伙竟裝作充耳不聞，快步走出課室。

再看看那飯盒……叫我怎

能在別人面前吃這便當呢？但又不能花費美佐子太太的一番心機。於是我便到處去找可讓我獨個兒吃飯盒的地方。想到校門旁吃，卻遇上天道那傢伙，他還以為我想偷偷溜走哩。到我以為沒有人的圖書館，卻看見人山人海，大家看到我來都交頭接耳。

「咦，龍之介你來圖書館幹嗎？又想在這裡開設『龍之介角』嗎？」

「噢，是友美嗎？」

「你別再弄甚麼『龍之介角』了，你還記得嗎？上次給你弄得天翻地覆啊。」

「不用那麼緊張嘛。」

「真想不到，你竟然在圖書館販賣那種書籍。」

「不是販賣，是借——收費的。」

「還不是一樣……咦？那可愛布袋……裡面不是裝了阿唯的便當嗎？」

「呀……總之一言難盡……」

「阿唯真好……」

「甚麼？」

「不，沒甚麼……阿唯她真可愛，就是女孩子也覺得她可愛。」

「是嗎？」

「龍之介你只有對阿唯時才那樣像個普通人。可不是嗎？面對其他女孩子，你雙眼便會閃閃生光的去跟人家聊天，但面對阿唯，你卻裝出一副冷淡的樣子。」

「沒有這回事。」

「算了吧……龍之介你到圖書館來是打算借書嗎？」

「怎會！」

「圖書館是讀書的地方，不是給你來遊玩的地方啊。」

連友美也這麼說，我也只有再找別的地方吃飯了。我又走到教員室，誰知一到教員室，那些老師便一味取笑我，還拿我來打賭，真令人氣結。

「咦，我不是叫你放學時才來教員室的嗎？」片桐老師走過來。每當我惹了麻煩的時候，片桐老師都會維護我。

「你那飯盒好可愛哩，是從哪個女孩子處弄到手的？」

我當然不可告訴她我為了吃飯而進入教員室啦。跟老師談了一會，其他老師竟然拿我和片桐老師來開玩笑，又說我跟片桐老師有甚麼、又說要打賭，片桐老師只有著我快些離開教員室。

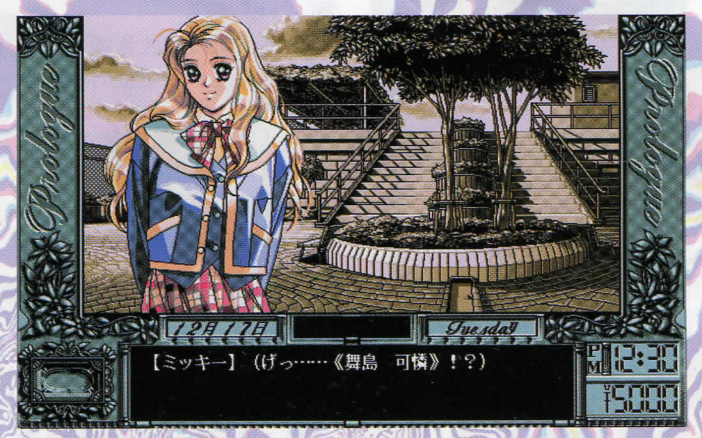
逛呀逛的，我又逛到校門，天道那傢伙還留在校門，跟他吵了一輪嘴，給他提醒我學校天台是沒有人到的地方，於是我便跑到天台（屋上）去。

去到天台，果然一個人也沒有。當然了，這麼寒冷的時候會走到天台來的人大概只有我一個了。現在即使我打開個《櫻桃小丸子》飯盒也沒有人會知道。我校的泳池就建在這天台上，不過現在相信就只有幾片枯葉在水面飄浮。別想太多了，開始吃飯吧。

裝飯盒的袋毫無疑問是任誰也會臉紅的款式，拿出來的飯盒也給塗得鮮紅色，本希望飯盒內的東西不會那麼令人嘔心，誰知竟是糖貓肉排、蠟筆小新芝士之類的東西，令我更加嘔心，而且飯盒的分量也很少。阿唯那傢伙吃這個便足夠了嗎？唉，別再「觀察」了，吃吧。美佐子太太，我吃飯了。

「龍之介同學。」突然，一把女孩子的聲音從後面喊我，我給嚇得差點嚥不下。

「呀，你在吃『さざえさん』！」回頭一看，原來是舞島可憐！



「你怎會在這裡吃便當的？」

「咳咳咳！」

「你沒事吧？」

「呀……」

「哎，你連鼻子也噴出飯來了，龍之介同學。」

在我眼前的可愛女孩，就是現今的超級偶像舞島可憐。由於她工作繁忙，很少回校上課，所以雖然我們是同班同學，也幾乎沒有交談過。平時很少回校的她，現在竟然獨個兒在學校天台，這真令我有面前貼了張偶像海報的感覺。

「你回來學校上課真罕見哩。」我主動跟她搭訕。

「是啊，已隔了幾個星期了。」

「那你上來天台幹甚麼？」

「本來是打算剛好回來上下午的課的，但比預定時間早了回來……」

「所以便跑到天台上來？」

「唔，因為如果我在學校內到處逛的話……」

「……唔，的確會引起很大的騷動。不過，你竟然記得我的名字哩。」

「龍之介同學你是八十八學園的名人嘛。」這句話似乎不是在讚賞我哩。

「能夠這樣跟你說話真好。」

「？」我覺得有點兒奇怪。

「因為不是在演戲，而是真真正正的同班同學嘛。」

「？？？」

「不用跟從劇本，也不用事事在意對方……你不覺得很自然嗎？」

「是嗎？」

「我盡跟你說些古怪話。這些事情對龍之介同學來說，是普通不過的事情。」

「我真不想進課室去，因為回到學校總有當轉校生的感覺。」

「我也不想留在學校哩。」

「哈哈哈，那你去當藝人好了，因為即使你想上課也好，其他人也不會讓你回來。真古怪，三年來沒有上過多少節課，轉眼間卻變了高校三年生。噢，對不起，打擾你吃飯。」

「不，不打緊。」

「龍之介同學所用的飯盒好可愛哩，在藝能界裡也有很多女孩子喜愛這些東西的。」

「哈，是嗎？」我不知怎在她面前吃飯哩。

「咕……」可憐的肚子突然響起怪聲來。

「噢，對不起。」

「你還沒有吃飯嗎？」

「經理人說我最近長胖了，所以叫我別吃午飯。」

「那會弄壞身體的啊。」

「那也沒辦法，要是長胖了便沒有人會願意跟我演戲。」

「這個飯盒本來是阿唯的，不太合我口味。」

「阿唯？」

「跟我一起住的女孩子啊。」

「呀，我記起了，龍之介的生活跟電視劇中的差不多哩。」

「你不介意的話便吃這個吧，我已經吃飽了。」

「……那……我不客氣了……」

「吃吧，在課室中肚子響起來很羞人的啊。」

「那我吃了……唔，真好吃，比起電視台的便當不知好吃了多少倍。」美佐子太太煮的飯菜的確很好吃。

「我吃飽了，真好吃啊。」

「真的嗎？」

「不過，龍之介同學真

怪，竟然慫恿我吃飯，不單在學校，就是藝能界也沒有人那樣做哩。」

「你不高興嗎？」

「不，只是感覺怪怪的。假如不是我的話，龍之介同學也會這樣做嗎？」

「叮噹！叮噹！」上課的鐘聲響起。

「噢，要上課了，龍之介同學，你跟我一起進課室好嗎？一個人進課室怪難為情的。」

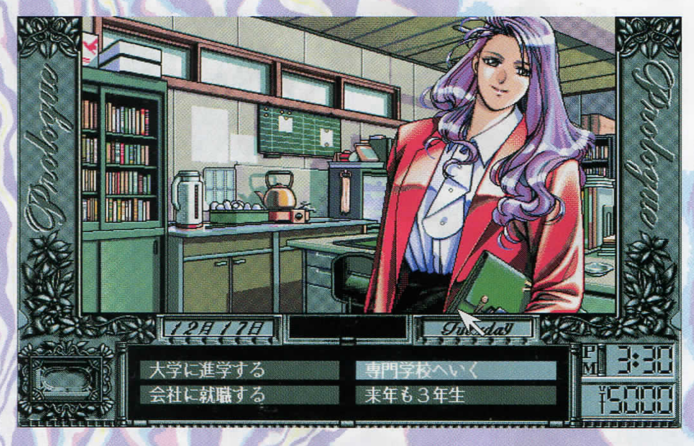
終於，這一天的課平安無地結束。我按照片桐老師所說到教員室去。

「真乖巧哩，竟然聽聽話話的來見老師。」

「我又不是小學生，做對了也不誇獎吧？咦，其他老師呢？」

「他們在開教職員會議。」

「你不出席也可以嗎？」



「我說是關於龍之介的重要事情，他們便不敢有甚麼異議了。其實是關於龍之介同學你的將來路向問題。」

「做教師這一行真的勞心勞力啊。」

「我是認真的啊，請你別開玩笑好嗎？」

「知道了。」

「我們班中還未決定將來路向的人只有你一個了。我本想跟你的爸爸好好傾談的，但又很難見面。跟唯同學的媽媽說又好像不太對。」

「是啊，連我也很難跟爸爸見面哩。」

「龍之介同學，你對將來有甚麼算？」

「唔，我還未想過哩。」

我們談論了很多關於我將來路向問題。我想敷衍過去，但老師卻不肯放過我。

「好了，現在跟你談你也不會想到的了，請你在這個寒假裡好好的想想吧。到第3學期開始時，我再跟你談談吧。」

唉，將來路向……正如片桐老師所說，我已是3年生，而且現在已是12月，明年這個時候……

「龍之介，你回去了嗎？」回頭一看，原來是友美。

「友美這麼晚才回家真少見哩。」

「我在圖書館裡看書，不知不覺忘了時間……咦，龍之介你還拿著阿唯的便當盒哩。」

「也沒有理由把它留在學



校吧？」

「龍之介，你可以陪我一起回家嗎？我替你拿那個飯盒。」

「你害怕獨個兒回去嗎？」

「……」

「怎麼啦？」

「最近……我總覺得有人在跟著我的。」

「嘿，世上竟有這樣的好事之徒。」

「龍之介！」

這個時候校門附近一個人也沒有，要是這個時候天道那傢伙出現的話便大煞風景了。

「龍之介，今天下午的課開始時，你跟可憐同學一同進課室，是嗎？」

「嗯。」

「為甚麼你會跟可憐同學在一起的？」

「我天台上遇到的，後來她說獨個兒進課室怪難為情。」

「雖然她的確很少回校，但因而覺得獨個兒進課室會難為情的話你不覺得很古怪嗎？」

「你的說法好像另有所指哩。」

「唔，龍之介，下星期便是聖誕節了。」

「怎麼啦？突然改變話題。」

「去年在西御寺同學家搞的聖誕派對真好玩啊。」

「唔，是嗎？」

「這麼快便一年了，真令人難以置信。」

「我就一點也不覺得好玩。別想我再會去那傢伙搞的派對啊。」

「是嗎……那龍之介你今年不會去西御寺同學家的派對了。」

「怎麼啦？那傢伙今年又搞派對嗎？」

「昨天收到他送來的邀請信。」

「我可沒有收到哩。上次把派對弄得一場糊塗的是那傢伙啊。」

「嘻，不過的確很有趣啊。噢，已經五時了！」

「嗯，站著談也不太好，來，拖著我的手吧。」

「……」

「哈，開開玩笑而已，別揍我啊！」

「龍之介你的玩笑，有時真不知是真是假的……」

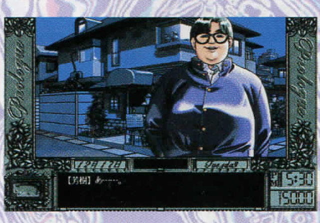
「唔？」於是我便跟友美一起回家去。

「多謝你肯陪我回來啊。」

「又不是甚麼大不了的事情，我們是鄰居嘛。」

「不過，我們已很久沒有一起放學了，上次跟你一起放學是9月2日哩。」我心裡想，怎麼女孩子的記憶力會那麼好的？





友美把阿唯的飯盒還給我之後便回家去，但當我回頭一看，竟發現我的同學芳樹在遠處徘徊，當他一看到我便立即逃也似的跑掉。唔，那傢伙好像不是住在這附近的，怎麼他會走到這裡來？

回到家中，便遇上美佐子太太。

「龍之介你回來了嗎？今天這麼晚才回來，是不是跟女孩子到處去逛呢？」

「怎麼連美佐子太太你也這麼說嘛。」

「龍之介你今天沒有帶飯盒吧？」

「噢，對不起，美佐子太太。」

「那你吃了午飯了嗎？」

「已吃過了。」

「咦，怎麼阿唯的飯盒會在你那裡的？」

「是阿唯給我的，她說她自己到小賣部買東西吃。」

「是嗎……好吃嗎？」

「很好吃啊，美佐子太太你做的菜真好吃。」

「嘻嘻，那便當是阿唯做的啊。最近都是她幫我做便當的。」

「呀……」

「要讚的話就去讚阿唯吧，她一定會很高興的。」這

真令我感到驚訝，阿唯會做便當而日本沒有沉沒真的好運哩。想深一層，難道我要拿的便當裡也有糖貓肉排、蠟筆小新芝士之類的東西？

「呀，忘了給你，是你的明信片。」我接過那明信片，起初還以為是聖誕派對的請柬，但原來是爸爸寄來的。

「你爸爸好像在危地馬拉哩。」

爸爸的明信片的內容是這樣的：

《龍之介，你好嗎？我現在也很精神爽爽地在發掘遺跡。想來，現在你應是考慮將來路向的時候。不過，你可別焦措不安啊。》爸爸的信的開端出奇的正經。

《最近我在當地結識了一個女孩子，其實這已是第三個女孩子了。》

……

《不過我險些兒當地人用手槍打死，雖然可以逃出生天，但已被禁止進入那條村了。自這件事以後，我想將來在結識女孩子時，實在有必要慎重一點。不過，那裡的女孩子的身段真是天下第一。在我寫信的時候，米雪剛好進來，她是在法國專攻考古學的，比我年輕十八歲。法國的女孩子果然好熱情，當然，我也很歡迎她的熱情，特別是她的手指……噢，妙極了。》他、他在說甚麼嘛。

《我忽然有要事要辦，就此擱筆。

給我親愛的兒子，父字》

真是豈有此理，信中的前後內容根本是兩碼子的事！唔，美佐子太太可有看過這明信片呢？

回到房間，我開始想將來路向的問題。第三學期開始，我便要決定將來路向……我不畢業不行嗎？班中還未決定未來路向的人只有我一個，阿明他早就決定去讀體育學校，其他同學又怎樣呢？哎，再下去也想不出甚麼來。

回想今天見到可憐回校，真是罕見哩。可憐是超人氣的偶像，當然會把事業放得比學業較重。唔，在天台上見到的可憐，的確十分可愛哩。能分一半便當給她這件事，要不是她是八十八學園的學生的話，簡直是不可能的。可憐的工作那麼繁忙，她明天可能又會不吃午飯的了。

6時，我又回到起居間（リビングルーム），遇上阿唯。

「哥哥，你可有吃過便當？」

「吃過了。」

「好吃嗎？」

「唔……算是那樣吧。」

「哥哥，今天下午你跟可憐同學一同進班房吧？」

「嗯，我們是在天台相遇的。」

「明天記緊帶飯盒啊。」

「知道了。」要不是阿唯的飯盒，我也不能跟可憐見面，所以今次就放過她吧。

晚飯時，由於午飯只吃了一半，所以我特別肚餓。

「你今天沒有吃過午飯嗎？」美佐子太太問道。

「唔……我把阿唯的便當分了一半給可憐嘛。」

「你，你說的可憐就是那位可憐？」

「對，就是那超級偶像舞島可憐。」

「呀，剛才她也在電視上亮相哩，好可愛的嘛。」

「人家很受歡迎嘛，我到現在還不相信她是我的同班同學哩。」

「……我吃飽了。」阿唯突然離開飯桌。

「夠了嗎？」

「……我沒有甚麼胃口。」說著便離開了。

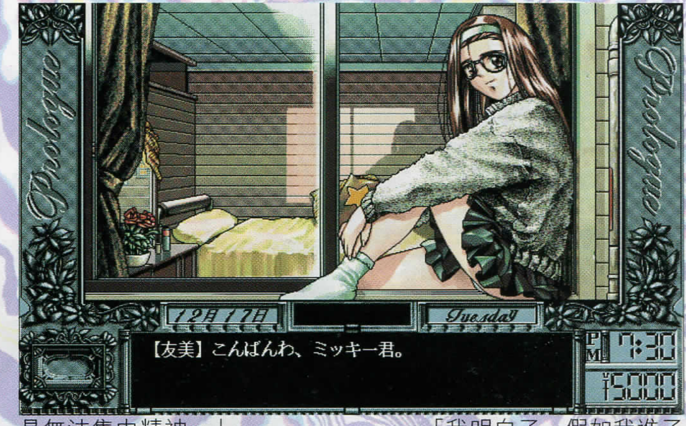
飯後，美佐子太太問我片桐老師跟我談過甚麼。

當我回到房間的時候，背後忽然有人喊我。回頭一看，原來是友美隔著窗子喊我。友美倚著窗子的姿勢十分誘人，看得我目瞪口呆。

「友美你不用溫習嗎？」

「休息一下而已。」雖然我們也不是未試過隔著窗子說話，但今天的友美總予人有所不同的感覺。

「不知怎的，在書桌上總是無法集中精神。」



「現在雖然是冷了點，但也應該拉開一點窗簾，讓空氣流通。」

「龍之介今天被片桐老師叫了去教員室吧？」

「怎麼今天談的盡是這話題？」

「我想知道你又弄出甚麼麻煩嘛。」

「甚麼又弄出麻煩這麼難聽？只是談論關於我的將來路向的問題而已。」

「對了，龍之介你還未決定畢業後繼續升學還是就業哩。我很久以前便決定了將來的跟向了。」

「唔，所以你便全心全意的努力讀書嗎？」

「不過……只有讀書的學校生活好像欠了些甚麼似的。」

「你也不是只顧讀書呀？」

「我真想龍之介你那樣，能夠有很多美好回憶。」

「友美你打算將來做甚麼呀？」

「我打算在醫藥學方面發展。」

「發明新的藥物？」

「不，只是當個普通的藥劑師而已。龍之介你又有何打算？」

「我想做個旅行家。」

「別開玩笑嘛。」

「哈，片桐老師也是這麼說哩。」

「我對你將來想做甚麼很感興趣嘛。很難想像龍之介你會結領帶在洋行工作，或者在大學校園出現嘛。」

「我明白了，假如我進了洋行工作的話，就試試赤著上身走出來。」

「我想，進了大學之後，我們便很難再見面了。」

「你打算搬出來獨個兒住嗎？」

「嗯，不過家人可能不批准。」

「那麼，我們不是可以像這樣的交談嗎？」

「嗯，對啊……好了，我要繼續溫書了。」說罷，友美又再拉起窗簾。友美要當藥劑師，相信那白袍一定跟她很合襯。唔，到時不知可否經她拿些禁藥呢……

這晚，阿明也打電話來談電視經。真不知道，要是拿去了阿明的電視機，那傢伙會否像小孩子一樣的撒驕呢？

12月18日（星期三）

這天7時我便睡醒，早睡果然能早起哩。

「咦，你醒來了嗎？」阿唯走進來。

「怎麼啦，你那失望的語氣？」

「自己肯自動起床真少見哩，平時要花上半小時才能把你喊醒的，昨晚很早睡嗎？」

「當然了，怎可以把大好的寒假送給天道那傢伙呢？」

「你知道應做就去做的道理嘛。」

「對，不應做就甚麼也不做！」

「今天可以慢慢步行回校了。」

「對，早餐連滿漢全席也可以吃哩。」

「別只顧說了，看，已過了10分鐘了。今天你記緊帶飯盒啊。」

「知道了。」怎麼阿唯總是對我那麼嚕囌的呢？唉，好像她就是我的監護人一樣。

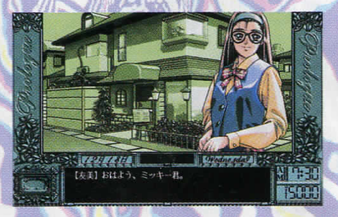
下到起居間，一心以為可以慢慢品嚐美佐子太太的早餐，誰知她卻說自己睡過了，還沒有弄早餐。

出到門口，遇到剛巧上學的友美。

「早晨，今天的天氣真好。」

「對啊，可惜肚子還是空空的。」

「？？？」



「不，沒甚麼。」

「嘩，呼出來的氣是白色的。」

「唔，你以前好像也說過這樣的話哩。」

「是嗎？」

「嗯，你以前還是個喊包哩。」

「你以前也好像說過這些話哩。」

「友美哭的時候的樣子我是不會忘記的。」

「龍之介一早便說些古怪話。」

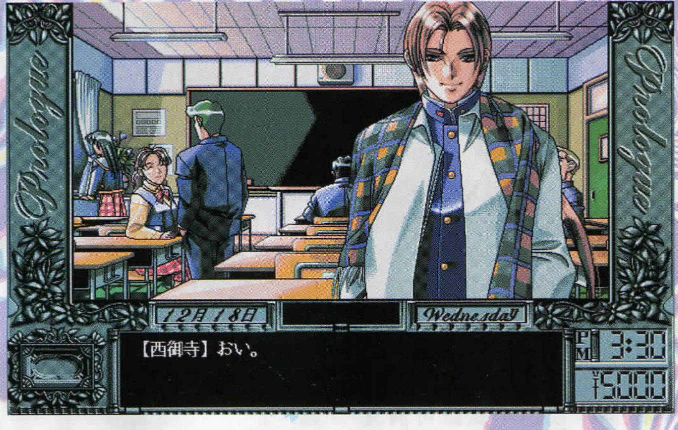
回到校門前，照例跟天道



舌劍一番。在友美的催促下我才肯進入課室。一進班房，那個古怪的芳樹便來向我推銷他的照片，那傢伙是八十八學園攝影部的部長，不過，聽說他那攝影部的人早已全部辭退了，這大概跟他的癖好有關吧。他總是只顧照女孩子的內褲，老師質問他的時候，他就說那是藝術。當我追問他昨天為甚麼會在我家附近出現時，他便說自己在減肥散步，真不知是真是假。

突然，芳樹給人從背後踢了一下。

「嘿，變態二人組一早便



在談些變態話，把神聖的課室弄污哩。」芳樹之後，又來了個麻煩的西御寺。

「怎麼啦，不人打招呼，連日本語也忘記了嗎？」

「我沒有一大早跟男孩說話的興趣。」

「我也是，不過你們的話題，對身為全體女學生朋友的我來說實在忍受不了。」

「嘿嘿，反對暴力的你，又為甚麼會從背後踢芳樹呀？」

「假如是為了正義的話，也有使用暴力的必要的，不過那可不算是暴力啊。」

「哼，多多理由的傢伙。」這個叫西御寺有友的傢伙，是西御寺財主的兒子，性格高傲得令人作嘔。唔，怎麼我班會有這麼多怪人的呢？

「總之，你們以後別再在神聖的課室中說些下流話。」

「你跟芳樹說吧。」

「嘿，你這種人總是只會把責任推到別人身上，身為男人應有替人承擔罪過的量度嘛。」

「那你來替芳樹承擔罪過好了。」

「我才不，我是被選中的人種，怎可以被這種惡言中傷？一見到你，我就為阿唯同學擔心。你啊，為了別令我擔心，快離開那個家吧。」

「喂，那可是我的家啊。」

「那可不是問題。真令我感到心痛，你平時一定是把阿唯同學當奴隸般使喚的了。」

「是嗎？那你自己去問問阿唯吧。」

「我正有此打算。聖誕派對你來吧？」

「免了。」

「要是你想來的話我一定會全力協助的，還會特為你提供一間狗屋哩。」

「不用了！」

「你其實很想來吧？」

「是啊是啊，我很想來啊，我打從心底便很來啊！」

「對不起，我沒有打算邀請你啊。今年的派對一定會很開心的——沒有你在的話。」

上課的鐘聲響起，把那麻煩人趕回座位去。

「龍之介同學，你今天也很準時哩。還有3天便是結業典禮，努力啊。」

「片桐老師真溫柔哩。」

「別只顧說傻話了，快回座位上課吧。」

午飯時間，阿明說跟我一起吃飯。由於心情不大好，不想到別處去，所以便留在課室吃便當。阿明還是穿著柔道袍上課，我問他為甚麼只會穿柔道袍，他就說柔道袍和那黑色綢帶給他男人的感覺。吃飯時，阿明還是大談他的電視經，我老沒好氣，不理他自顧自的吃便當。

我的便當中有一粒紅梅干，細想今早美佐子太太過了，照理應沒有時間給我做便當的，難道今天這便當也是阿唯做的？

中途，片桐老師走進課室來找我。原來是關於我早前在圖書館開設的「龍之介角」。老師說我還有一些「好書」遺留在圖書館裡，有女生檢到嚇得大叫起來。老師著我今天之內到圖書館去拿走那些書。我記得那時應已把所有書都拿走了，不過既然老師還有書留下來，我便姑且到圖書館走一趟。

放學後，友美問我可否陪她一起回家，我告訴她我要到圖書館去，友美便好像很失望的走了。

西御寺那廝見我跟友美談得上，便來諷刺一番，說了甚麼友美跟我青梅馬真不幸之類的話之後便走了，真是好事之徒。

我到了圖書館，只見裡面空無一人，正當我在煩惱怎樣找那些「好書」的時候，身旁突然閃出一個手上拿滿書的女孩子。

「哎唷，好痛啊。行路怎不帶眼啊……啊！」



「你叫得好大聲啊。」

「龍之介前輩！」

「對，我就是龍之介。」

「對，對不起，我的話太無禮了。」那女孩急忙站起來。

「不，我的話也不太禮貌。」

「真對不起啊。」見她必恭必敬的向我道歉，難道低年級的同學那麼怕我的嗎？看那女孩子怯生生的表情，實在有點兒古怪。但她的確很可愛，不知她是幾年級哪一班呢？

「你可有受傷？」那女孩關心地問道。

「怎會呢？跌得人仰馬翻的是你啊。」

「那就好了。」那女孩看來很尊敬前輩，畢竟女孩子還是溫柔一點的比較好。

「弄傷龍之介前輩的話，我會後悔一世的啊……呀，對不起，我盡在說些傻話。」

「不用那樣道歉了，我也有不對。」

「咦，龍之介前輩你會饒



恕人的嗎？」

「喂喂，你從那裡聽來的謠言呀？」

「他們說你脾氣暴燥又鹹濕，常做些古怪事，跟天道老師十分不和，還弄得很多女孩子有了……」

「哎……看，你掉到一地書了，我也有點責任，我來幫你拾吧。」

「？」

「別只顧吃驚了，快來幫手吧。」

「知、知道。」

我看了看書中的內容，都是些艱深的書。

「這些書不是我看的，我是圖書委員，現在只是在執拾而已。」

「圖書委員？那你是不是知道哪些書放在哪裡？」

「嗯，大抵上都知道的。」

收拾好之後，她又再向我道謝。還以奇怪的目光看著我。

「我的臉怎麼啦？」

「你……是龍之介前輩嗎？」

「是啊，我是八十八學園的龍之介啊。呀，其實我是來取回我的H書的……」

「對不起，H的事我是不幹的。」

「呀？」

「你要我道歉也好，H的事我是不幹的。」

「我不是說H的事，而是說H書啊。片桐老師叫來取回我遺下的H書。」

「H……書？」

「以前我在這裡租借H書，我以為已把所有書都取走了，但好像還有一些遺留下來。據說有個女孩子看了那些書大聲驚叫起來，所以我來取回那些書。」

「對不起……發出驚叫的女孩子就是我……」

「啊，是嗎？那我的書放了在哪裡呀？」

「本來是在那櫃位的……」

「那就好了，不用我花時間找。」

「不過，現在已不在了。」

「那是甚麼一回事？」

「不知何時不見不了。」

「怎麼嘛？」

「對不起，那是我的責任……」

「算了吧，反正那些H書也從圖書館中消失了，那就算了吧。」

「我去找找是誰把那些書拿走吧。」

「算了，我早已忘了那些書的存在了。」

「……那，我可以走了嗎？」

「當然可以了。」

「我失陪了，龍之介前輩。」

雖然我口中說不介意，但畢竟想知道是誰拿了那些書。忽然，剛才那女孩又再回來。

「龍之介前輩。」

「咦，你還沒有走嗎？」

「我……」

「？」

「前輩……努力啊。」

「甚麼啦？」

「上星期的早會……」

「哦，天道那件事嘛。」

「我會為你打氣的。」

「多謝。」連低年級生也這麼說，我真是……當我想得入神之際，女孩子又再回來。

「我是一年級的都築子末，可以的話，請你記著我的名字吧。」那女孩留下這句話便走了。今次那女孩不會再回來吧？既然那些H書已經不在圖書館的話，那我留下來也沒用處。

出到學校門口，又遇上天道。那傢伙說站在學校門口檢查學生的校服規格是否合標準是只有他這樣纖細的人才能做得到。他又叫我明天一定要遲到，好讓他在這個寒假裡教我怎樣做人。我老沒好氣，趕快回家。



「龍之介！」回到家門前，我見到另一位同班的女同學篠原泉美。

「咦，怎麼你會在這裡的？」我問泉美。

「友美說怕一個人回家，所以便叫我陪她。本來我想在途中分手的，但見她好像真的很害怕，所以結果還是要陪她到這裡來。」

「嗯，一到夜晚，這一帶便很靜的。」

「龍之介每天陪友美回家不就好了嗎？」

「別開玩笑了，我又不是友美的情人。」

「但你們是青梅竹馬的朋友嘛。唔，快日落了，我也該快回去了，要不然給古怪的人襲擊便不得了。」

「……」

「喂，龍之介，說些甚麼嘛。」

「我的家就在眼前，但你的家卻在很遠的地方……」

「喂，別盡說古怪話來嚇唬人嘛。」這個男仔頭的泉美跟我同樣是八十八學校園3年B班的學生，也是弓道部的部長。她不單只樣子男仔頭，性情也很男仔頭，哈哈哈……

「你笑得好嚇人啊。」

「我心裡其實是很傾慕你的啊。」

「別吹牛了，我一看你的臉便大概知道你在想甚麼。」

「放心吧，有泉美你在，一定不會有古怪的人襲擊你的。」

「你那是甚麼意思啊？」

「就是字面的意思。」

「看我一箭把你射死！」

「喂，你那是『篠原重工』的社長千金所說的話嗎？」

「我可沒認為自己是千金小姐啊。」

「泉美，你長高點了嗎？」

「你好煩啊，別說我最在意的事啊。唔，你知道友美害

怕甚麼嗎？」泉美跟友美是很要好的朋友。

「我也不太清楚，她好像害怕有人跟著她。」

「那是龍之介你吧？」

「傻瓜，我就住在友美的隔鄰啊。」

「那又怎樣？」

「如果是我的話，那不是跟蹤，而是因為往在同一區啊。」

「友美一定是溫書過度，變得有點神經質了。」泉美想。

「一定是為著考試的事了。」

「龍之介真令人羨慕，總是無憂無慮的。」

「你別說人家了。」

「我也有……煩惱的啊。」

「是為著身高的事嗎？」

「不是啊！當然是少女心事啦！」

「自己說有甚麼少女心事，你不覺得古怪嗎？」

「哈哈哈……我還要回去學校取回我的弓哩。」

「我知道泉美家的門禁是很嚴厲的。」

「是啊，遲了一點回家也會遭家人以竹刀相向啊。嘩，那麼晚了！」說著，泉美便一溜煙的走了。從背後看去，泉美的背影真像一個少年，只是沒有穿裙子的少年而已。

回到家中只見到阿唯，不見美佐子太太的蹤影，阿唯說她去了買東西。

「你也該幫幫美佐子太太嘛。」我道。

「我有啊，早上的便當不就是我做的嗎？」

「……」

「哥哥，你可有吃過便當？」

「有！是日之丸便當嘛。」

「跟和可憐同學一同吃的那個相比，哪個好吃啊？」

「你啊！」說著，阿唯便一溜煙的跑掉。

回到房間，我開始想到阿唯的事。那傢伙最近變得好古怪，常突然間發起脾氣來，又變得奇怪地率直，還開始給我做便當，這些事是以前從未發生過的。她到底有甚麼煩惱呢？是不是給芳樹擾騷呢？

說起芳樹，那傢伙可說是八十八學園的一大變態人物。雖然愛好攝影是個人的自由，但他專照內褲照片來售賣就十分煩人了。最近那傢伙的魔掌更伸展到低年級生，而他今早給西御寺踢倒地上時，還只顧看女孩子，那傢伙將來會不會給關進牢裡去？

西御寺那傢伙也是，他自命是天下第一情人，開甚麼派對，其實還不是想約女孩子到自己的家？不過，不知怎的女孩子卻愛黏著他。難道有錢真的有著數？我們班中還沒有被西御寺看上的，大概只有泉美一個了。

泉美是篠原重工社長的長女，男仔頭，跟友美十分要好，不知怎的也跟我十分投契。

總之，她就是個爽快的男孩子……不，是女孩子。她的家就像武士之家一樣，家中有個大池塘，池裡養的是一尾數十萬的錦鯉哩。有一次我偷進泉美家撈錦鯉，結果突然跑來頭大獵犬，嚇得我落慌而逃。這當然是很久很久以前的事了。要是泉美是男孩子的話，我們一定能成為最要好的朋友……要是這番話給泉美聽，她一定會拿我當箭靶哩。

我再回到起居間，美佐子太太已經回來。她說最近附來了個怪人，他常跟蹤美佐子太太，甚至跟到隔鄰的如月鎮哩，連阿唯也見過他。美佐子太太還叫我們小心出入。美佐太太也真多事情煩惱。

「難道那古怪的人喜歡了



我媽媽？」阿唯這樣說。我對這件事感到有點兒不高興。

「西御寺同學說請我到他的派對啊。」阿唯改變話題。

「那跟我無關。」

「哥哥也跟我一起去吧。我跟哥哥一起去的話，一定能進去的啊。」

「阿唯，男孩子的面子是很重要的。」

「哥哥不去的話阿唯會很沒趣的啊。」

「阿唯你到西御寺家時連我的一份也吃掉那便好了。」

「哥哥你不喜歡西御寺同學嗎？」

「我們只是合不來而已。」

「西御寺同學對阿唯很溫柔的啊，常替阿唯的事擔心。我今天也跟友美談起這件事，她說她不打算去。」

「友美她也說過她已收到邀請信的啊。」

「阿唯也不知道原因。」

「大概是忙於溫習吧？她說她想做個藥劑師的啊。」

「哥哥呢？」

「我想做個漂亮的新娘。」

「哈，那阿唯就娶你吧。」

「新婚旅行到裡去？」

「唔，到熱海去吧。」

「怎麼要到那裡？」

「我想好像以前一樣一起浸溫泉、一起看海、一起吃飯，到了夜晚……」

「……」

我們忽然相對無言。

「怎、怎麼房裡那麼熱的，暖氣較得太大了嗎？」阿唯改變話題。

「阿唯你將來有何打算？」

「我不是早說過了？我打算去做護士，所以畢業後便會進護士學校。」

「吃飯了。你們談甚麼談得那麼投契啊？」美佐子太太從廚房裡出來。

「美佐子太太別取笑我們吧。」說著，我發覺阿唯沒有來吃飯。

「她說她沒有胃口，不吃晚飯了。思春期的女孩子大概都是那樣的。」

今天的美佐子太太很古怪，大概是因為今天那古怪的客人的關係吧。其實我早已叫過她請個人來幫忙，但她說在這種地區開喫茶店，多請一個人便會赤字的了。她最近很累嗎？

阿唯今天的話也很古怪，弄得連我也面紅起來。那傢伙怎麼要我跟她一起去聖誕派對呢？她害怕一個人去嗎？她不似那麼膽小嘛。說起來,阿唯一次也沒有帶男朋友回來，是由於我的關係嗎？

這夜零時，我房中的電話響來，我以為是阿明打電話來，但原來竟是可憐同學。

「真好了，能直接接到龍之介同學你。」

「怎麼啦？這麼夜打電話來。」

「剛好拍完了話劇，有一點空餘的時間。」

「那怎麼了？」

「唔，龍之介同學你早前不是分了半個便當給我嗎？」

「是啊。」

「我總想說句多謝，多謝你的午餐。」她真是個守禮的藝人哩。

「我真的感到很高興啊……呀！」

「怎麼啦？」

「我的經理人看過來了，對不起，龍之介同學，我得收線了。」

「不打緊，你那邊工作繁忙嘛。」

「在學校再見吧，龍之介同學，晚安。」

我竟然收到可憐同學打來的電話，這真令我意想不到。唔，她是怎樣知道我家的電話號碼的？可憐到現在還要工作真辛苦啊。可憐最可愛的地方是她不會像一般藝人那樣脾氣壞。

12月19日（星期四）

「哥哥，已7時半了。」

「唔，可憐啊……」

「哼！」

「哎唷！」

「早晨啊，哥哥。」

「幹嗎扭我的臉啊？」

「啊，是嗎？那是你心理

作用吧了。哥哥你在做甚麼夢啊？」

「夢？」

「哼，反正哥哥做的，夢都是鹹濕的夢。」

「幹嗎一大早便要跟我吵嘴啊？」

「沒時間跟你吵嘴啊。你看，已7時半了。」

「嗶！」

「阿唯在起居間等你。」說著阿唯便氣鼓鼓的走了。

我趕忙更衣，下到起居間，美佐子太太忽然給我幾個飯糰。

「是阿唯叫我給你預備的。她說當你下來時就給你。」

「哥哥快點吧，要遲到了！帶了便當了嗎？」阿唯催促著我。

「帶了！」

「手帕廁紙呢？」

「你以為我是小學生嗎……噢！」

「怎麼啦？」

「我忘了帶書包。」

急急忙忙拿回書包，便匆匆趕返學校。

「哥哥，快跑吧！」

「知道了……哎哎哎，你怎麼能跑得那麼快？」

「讓阿唯來拉你一把吧。」

「別拉著我的手啊！」

「為甚麼就是阿唯不可以？」

「哎哎哎，怎麼嘛？」

「我也見過很多次哥哥跟女孩子手拖手的上學啊。」

「哎哎，你啊，跟其他女孩子的立場不同嘛。」

「……」

「唷唷，怎麼突然跑得那麼快啊？想拉斷我的手指嗎？」

「哥哥好誇張啊！」

「哼，看我的真本領，嘿！」

「嗶！哥哥好利害啊！」

我一口氣拉著阿唯一直衝回學校。

「哎哎哎，阿唯，現在幾點呀？」

「哎哎哎，8時15分。」

「嗶，最佳紀錄啊！」

「哥哥,你認真的走的話很快嘛。」

「呵，你會有認真的時候的嗎？」站在校門前的天道又來挖苦我。

「哈，哈，今天我也沒有遲到啊。」

「哼，那又怎樣？就是因為有你們這樣的學生在，八十八學園的校風才那麼差。」

「我們？」

「哥哥，快進去吧。」阿唯在旁勸阻我。

「哥哥——叫得好不親熱嘛。」天道竟然連阿唯也針對。

「天道，你在說甚麼嘛！」我氣上心頭。

「兩個人一起上學，當然會招人誤會嘛，哼，也不知是不是真的誤會了呢？」

「甚麼？」

「我看見你們手拖手的上學啊。」

「那是阿唯……」

「呵，最近的女生好積極嘛。」

「天道，你還敢再說！？」

「你們才夠膽啊，住在同一間屋也沒辦法了，但也要留意周圍的人的感想嘛。」

「你這傢伙……！」

「龍之介，快進去吧。」

「讓我好好的揍這傢伙一頓！」

「那會被勒令退學的啊！別中他的計啊。」

「怎麼嘛？還在說俏俏話。」天道繼續譏笑我們。

「唯同學，你跟那小子睡過了嗎？」

「天道，你這傢伙連阿唯也……」

「算了，快進去吧！」阿唯強行把我拉進學校裡。

回到班房，阿唯勸我別中天道的計。

「但是他連阿唯也……」

「多謝你處處維護我，阿唯是個堅強的孩子，沒有事的。」

我的心情給弄得很差，所以當那些不識相的芳樹和西御寺來到時，我統統給他們一記爆栗。其他同學見我這樣，也不敢行近半步。

「龍之介，今天好暴燥嘛。」泉美剛好進入課室。原來她昨晚因為回家太晚，給家人斥訓到深夜。

到了午飯時間，我的心情仍是不太好，友美卻走來說想跟我一起吃飯。這真令我有點驚訝，因為一直以來友美也沒有試過跟男生吃午飯。她問我可否跟她一起吃午飯時，臉上泛起紅薰，而當我答允跟她一起吃飯時，她那興奮的心情更是掩飾不了。大家見友美跟我一起吃午飯，都投以奇異的目光。

「大家都在看著你啊。」我提醒友美。

「不打緊，我跟龍之介你吃飯的話誰也無話可說。」

「為甚麼？」

「龍之介跟女孩子吃午飯也不是甚麼出奇的事嘛。嗶，你的便當好大啊，是阿唯給你做的嗎？」

「是美佐子太太給我的。唔，你有甚麼事要跟我說嗎？」

「龍之介你不打算去西御寺同學的派對吧？」

「嗯，西御寺也沒有給我邀請卡。」

「我，也打算不出席那派對。」

「阿唯也告訴過我。不過，你也別只顧讀書嘛，有時伸展一下翅膀不好嗎？」

「但是……」

「西御寺那傢伙知道你不去派對的話，一定會很傷心的啊。對我來說當然是那比較好了。」

「是嗎……那龍之介你也不贊成我去嗎？」

「哈，那我就能看看西御寺哭喪著臉的醜態了。」友美吃完飯便走了，結果我也不知道她到底想說些甚麼。

放學後，由於一大早便有那麼多事情發生，所以我決定盡早回家去。從阿明口中知道天道今天為了柔道部每年恆例的「侮辱大會」而不能駐守校門前，不禁鬆一口氣。友美則跟阿唯一起離開，大概是一起回家去吧。

臨走之際，竟遇上芳樹，今天真是倒楣。他忽然問到我明天有沒有約會，又問我大概甚麼時候回家。奇怪的是那傢伙竟大概估計到我甚麼時候在家，不知那傢伙又有甚麼鬼主意。

出到校門，又遇上一年級的子末。



「你還記得我的名字？」

「我們昨天才見過面嘛。」

「子末好開心啊！你在等甚麼人嗎？」

「不，沒有呀。」

「說謊，我曾經很多次見到前輩你跟女孩子一起放學。」

「真的，你跟我一起，只會遇上古怪的事情。」

「在我們一年級生中，其實是有很多前輩你的擁躉的啊。」

「你昨天不是這麼說的嘛。」

「我後來去查過了，那些謠言都是捏造的。龍之介前輩的事我在入學之前便已聽到不少了。」

「是嗎？這些事我可從沒聽過。」我只問了她一句，她便口若懸河的說出自己的事。

「我的全名是都築子末，就讀1年C班，最喜歡的科目是古文，興趣是打網球，家中有一個哥哥。喜歡吃甜的東西，不喜歡的食物是納豆和紅蘿蔔。常看的電視節目是……」

「知道了，我已知道很多關於你的事了。」

「我還有很多事想告訴你的啊。」

「行了，下次有機會再說吧。我現在想回家啊。」

「怎麼啦，現在才3時40

分。前輩的家在哪一邊的？可以的話，我想跟前輩你一起回去。」我怕再問下去的話，她會説個沒完沒了，所以便跟她一起回去。

「我跟前輩一起放學的事，可以回去跟大家炫耀一番了。」

「我想這件事仔最好別大家説好了。」

「為甚麼啊？」

「保守秘密的話不是更加好玩嗎？」

「秘密？」

「對，我倆的秘密。」

「我知道了！子末誰也不會説的。」

「子末的家在哪一邊？」

「唔，在前面的路口轉右直行便是了。」

「哦，我則轉左。」

「那我們要分手了嗎？」

「是啊，拜拜。」

「前輩，站著談也好，可以跟我多談一會嗎？」

「怎麼啦？」

「我想知道多些關於前輩的事啊。」

「遲些再説吧。」

「……」子末突然哭起來，我真不知怎做才好。

「喂喂，等一下嘛。」

「你肯跟我談嗎？」

「肯，肯，你不哭便是。」

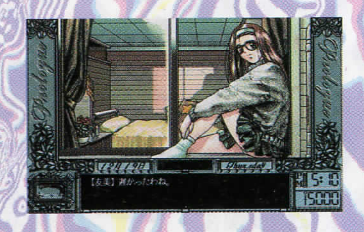
「子末很開心啊！」

就這樣我跟子末一談便談上一小時。

回到家門前，我又再次見到芳樹的蹤影，那傢伙還是一見到我便逃也似的跑掉。入到家中，美佐子太太便問我學校發生了甚麼事。她説阿唯一回到來，便把自己關在房裡。我想一定是關於今早天道所説的話了。那女孩雖説自己很堅強，但畢竟還是受傷了。

我到阿唯的房間想跟她説些甚麼，但卻沒有回應，不知阿唯她是否在哭呢？還是讓她一個人安靜一下的好。

當我一回到自己的房間，友美便從隔壁的房間喊我。友美坐在窗邊的姿態還是那麼誘人。



「你好遲啊。」

「呀……」

「今天我跟阿唯一起放學，她好像不太起勁啊。」

「……我知道。」

「我一直在等著龍之介你回來啊。」

「那你一直就這樣的坐著？」

「不，我只是拉開窗簾而已。我有些事情想問你，你聽了之後可別動怒啊。」

「甚麼事呀？」

「你跟阿唯之間……發生了甚麼事呀？」

「你那樣問是甚麼意思啊？」

「所以我叫你別動怒嘛。」

「我可沒説過不會發怒的啊。」

「你好狡猾啊。我可不是有甚麼別的用意的，我只想知道阿唯發生了甚麼事而已。」

「直接的話甚麼也沒有，間接的話就有。」

「你的説法好難明啊，到底甚麼是間接的事啊。」

「……」

「……看來你不太想説哩。」

「友美，阿唯她跟你説了些甚麼嗎？」

「她幾乎甚麼也沒説。」

「她有哭嗎？」

「哭是沒有哭，不過我看她只是強忍而已。」

「是嗎……她很快便會逞強的了，對嗎？」

「唔……她不是只有對著你的時候才會這樣的嗎？」

「只有對著我的時候？」

「阿唯其實是個率直可愛的女孩子，在我們面前，她是不愛逞強的。對不起啊，問了你那麼多事。」

「不，我知道你不是為了好奇而問的便夠了。」

「我明白的，畢竟這只是龍之介和阿唯之間的問題而已。晚安，明天見。」

「晚安。」

回到房裡，我再想到關於阿唯的事。天道所説的話，即使怎樣堅強的女孩子也會受傷。要不是她跟我走在一起的話，便不會有這樣的事情發生了。我想阿唯不會再跟我一起上學的了。我早就知道阿唯轉到我們的學校的話便會變成這樣，到底為甚麼阿唯想讀我那間學校呢？

下去起居間，美佐子太太説阿唯還沒有出過來，她説阿唯可能已睡著了。

「阿唯説明早要5時起床，做便當挺花時間的啊。」

由於我無所事事，於是便去替美佐子太太打掃浴室。

12月20日（星期五）

早上7時，阿唯跟平常一樣的喚我起床。看上去，阿唯跟平日沒有兩樣。

「幹嗎一直看著阿唯啊？」

「唔……天光了嗎？讓我再多睡30分鐘吧。」

「不行，哥哥不起床的話，阿唯是不會離開這房間的。」

「……我知道了。」

「你醒來了嗎？」

「醒了。」

「那我是誰？」

「阿唯。」

「錯了。」

「阿唯不就是阿唯嗎？」

「是可愛的阿唯才對啊。」

「……」

「好笑嗎？」

「……一點也不好笑。」

真受不了，一大早便説些無聊的笑話。不過，我到現在才知道，我昨晚竟是穿著校服睡覺的。聽美佐子太太説，阿唯今早照舊一早起來努力的做早餐，看來阿唯她已沒事了。

吃過早餐後，出到門口時，竟發現阿唯在門外等著。

「阿唯要跟哥哥一起上學嘛。」

「昨天才剛發生過那樣的事還是那樣，你的神經有問題嗎？」

「阿唯早已把那事忘記了。快行吧，今天的時間那麼充裕，我們大可慢慢行回去了。」

可惡，看來我的擔心是多餘的。

正要起程時，一個八十八學園的女生剛好經過。

「是美、美奈莉同學啊。」

「早，早晨。」説著，美奈莉便走了。



「不行啊，哥哥，要好好的跟人家打招呼嘛。」

「怎麼嘛，你還不是一樣沒有跟人家打招呼？」

「她是住在這附近的嗎？」

「我沒有到過她的家啊。」

「我也沒有跟她搭訕過。」

「班中竟然有哥哥沒有搭訕過的女孩子？真令人意想不到嘛。」

「……説起來也是。」不知是不是她那眼鏡的關係，我總覺得她目無表情的，予人灰暗的感覺。

「不過，美奈莉同學也很少跟女生説話的。」

説著説著，時間竟不知不覺的過去，我們又得急急忙忙的跑回學校。

來到校門前，天道還是站在那裡。我真擔心他又會説些甚麼話。

突然，阿唯把手臂搭到的臂彎來。我連閃避也來不及。

「哼，終於露出本來面目了嗎？」

阿唯正笨蛋。

「龍之介同學，我們進去吧。」

「喂，我還未説完啊！」阿唯向天道扮個鬼臉便拉著我

走了。

回到課室，阿唯那傢伙還說很好玩。真拿她沒辦法。

「放心吧，我看天道老師不是真的發怒的。」

「我可不是怕天道那傢伙，而是怕給其他人看到的話會變成怎樣啊！」

「呀，真的！」

幸好，阿明沒有看到這幕情景。

「早晨，龍之介同學。」友美向我打招呼，也令我嚇了一跳。

「哈，早晨，委員長！」

「委員長？」

「你不是委員長嗎？」

「的確是的，但你平時不是這樣的稱呼我的嘛。」友美大惑不解的走了。看來友美也沒有看見哩。

「嘻、嘻、嘻。」忽然，泉美笑臉盈盈的走過來。

嗎？」

「不，我要士多啤梨芭菲！」可惡，為甚麼我要請泉美吃芭菲啊？

「讓我看到你該感到慶幸，要是給其他女孩看見的話，相信早已無條件的給你宣揚開去了。」

「給人無條件的宣揚開去也好過給人要脅啊。」

「喂，阿明！」

「嘩！能夠給泉美你遇見真好彩啊！」我無可奈何。

「唔，男孩子還是率直點的好。快把這件事記下來吧。」

「記下來？」

「從筆記簿中撕下一頁來便可以了。」

當我在找筆記簿的時候，發現抽屜裡多了一封信。

我給泉美寫下欠單後，那傢伙便斯斯然的走了。



「怎麼啦？泉美，你的頭被箭刺傷了嗎？」

「我看到了，嘻嘻。」

「甚麼嘛？」

「你跟阿唯撓著手臂……」

「嘩嘩嘩嘩嘩嘩嘩！」

「三年來你們都在掩飾著這幕光景嘛。」

「嘩嘩嘩嘩嘩嘩嘩！」

「我要芭菲便夠了。」

「甚麼芭菲啊？」

「你家不是開喫茶店的嗎？」

「我拒絕，我怎會受你的威脅？」

「喂，友美！」

「嘩嘩，朱古力芭菲好了

我趁都大家看不見的時候，拿出抽屜中的那封信來看。信封是十分可愛的款式，而信中的內容則只得聊聊幾字：

《20日放學後，我在體育館後面等你。

喜歡你的女孩子上》

今天不就是20日嗎？

這時，片桐老師剛巧進來。

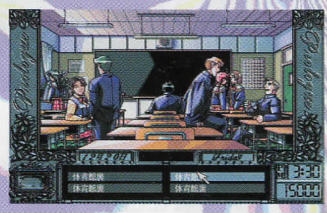
「龍之介，幹嗎把鼻子伸到桌子下面啊？明天便是期待的結業典禮了，老師支持你的啊，努力啊！」

終於到了放學時間，第二學期的課堂終告完結，芳樹卻走來說要跟我一起放學回家，

當然被我一腳踢走了。

芳樹之後，又來了一個西御寺。那傢伙說了一輪廢話後，還是回到聖誕派對的話題上。他說即使我跟著阿唯一起來也絕對不會讓我進入會場的。從西御寺的口中我才知道連泉美也不去西御寺的派對。

西御寺走後，我按照抽屜中那封信所說的，趕到體育館



去赴約，我總不能讓女孩子久候的嘛。

可是，當我趕到體育館之後，不見一個人影。由於現在是冬天，所以體育館是很少會



有人來的。我等呀等的，又一再看那封信以確定時間地點，我等了半小時，也憑著我對女孩子的豐富知識，斷定那些細小的文字是出自女孩子手筆。我期待著一個可愛的小女孩紅著臉的跑來，看她雙眼流流滴滴的臉頰紅潤，櫻唇微張的噴出熱情的氣息……可惜這一切沒有實現。

正當我等到不耐煩之際，遠處傳來腳步聲。誰知走來的竟是我班那酷愛電單車的女生

南川洋子。我實在想像不到信中那些細小的文字出自洋子的手的。洋子的家是開電單車店的，很多人也知道她俏俏地騎電單車上學的。

「你來這裡……幹甚麼呀？惡魔。」

「哎，是你叫人家出來，竟說出這種話來。」

「我叫龍之介你出來？」

「不用害羞嘛。」

「你哪裡出了毛病？」

「洋子。」

「甚麼嘛？」

「你知道信件的事嗎？」

「你傻的嗎？我打你的啊。」

「你知道情信的事嗎？」

「我只知道你還是個大呆子。」

「你竟敢說所喜歡的人是呆子？」

「誰啊？誰喜歡你啊？」

「不就是洋子你喜歡我！」

「龍之介，很久以前我已經在想一件事的了。」

「甚麼事呀？」

「你快給我去死。」看來信件不是由洋子發出的。

「惡魔，快給我到走開。」

「我有要事要留在這裡。」

「甚麼要事呀？」

「等一個喜歡我的女孩子。」

「哈哈哈哈哈哈哈哈，你凍到腦子麻痺了嗎？」

「哼，你不信便看看這封信吧。」

「咦，是真的嘛。」洋子



看過信後才肯相信我的話。

「那洋子你來這裡又是為了甚麼呀？」

「我……來這裡鬆弛一下的。」

「既然信不是由洋子你發出的話，那就快離開裡吧。」

「八十八學園裡會有女孩子喜歡你的嗎？」

「真失禮啊，像你這樣的男同性戀者是不會知道我的魅力何在的。」

冷不防洋子揮來就是一拳，幸好落空了。

「小心你的說話啊，否則我會真的打你啊。」

「你這妨礙人們愛情道路的傢伙，快消失吧。」

「會喜歡你的大概只有雌性的獨角仙了。」

「獨角仙會寫信的嗎？」

「你多數是給人捉弄的了。」

「多等一會她便會出現的了。」

「絕對不會來的。」

「會來的。」

「她不會來的了。」

「好煩啊，洋子你給我到別的地方去吧。」

「反正也沒有人會來的，從這裡消失的應是你啊。」

又等了四十分鐘，還是沒有人會來的樣子。

「哈哈哈哈哈哈，男人真是大傻瓜。」

「她一定是比我更早到了。」

「別瞎猜了。放棄吧，龍之介。」

我在天台、班房和圖書館之間繞了一個圈，也不見其他人的蹤影。當我回到體育館背後，連洋子也不見了。看來她又是騎電單車回家去了。不，騎電單車是真的，但是不是回家便不知道了。

終於，我也沒有見到給我情信的女孩子。我決定放棄。放心，我是很快復原的。

出到學校門口，後面有個孩子大叫一聲「士多啤梨芭菲」。不用猜也知道那是泉美了。

「喂，龍之介，是不是今天請我吃士多啤梨芭菲啊？」



「你以為現在是幾點鐘啊。」我家的喫茶店是下午5時收舖的。現在已是5時20分了。

「龍之介你好遲才回去嘛。」

「你也是嘛，是為了要脅哪個人嗎？」

「別以小人之心度君子之福，我是弓道部的隊長，打掃完弓道場之後，還要為寒假的練習作安排嘛。」

「連寒假也要練習？」

「當然啦，我想每天也練習的啊。說起來，你跟阿唯搭著手臂……」

「別對別人說啊。」

「待你請吃芭菲之後才回覆你吧。我們一起回去好嗎？」

「不，途中不知會發生甚麼事的。」

「喂，那是我的對白啊。」

「我從來不會對女孩子些惡事的。」

「的確是，自從一年級開始，龍之介便常向女孩子搭訕的,但從沒聽過會有麼甚不好的事發生。」

「我是個Feminist（女性尊重主義者）嘛。」

「你知道Feminist的意思嗎？」

「分泌出體外，用來吸引異性的物質嘛。」

「那是Pheromone啊！」

「噢……是嗎？」

「好了，再見了，我要從這裡轉右。」

「……」

「怎麼啦？你不打算送我回家嗎？」

差不多6時我才回到家門前。不知芳樹那傢伙是否還在周圍蠢蠢欲動呢？

誰知一回到家，美佐子太太竟告訴我芳樹來了，還上了我的房間。我立即衝上房間，把芳樹那傢伙趕走。

「不知道。我一直都在自己的房間裡。」

「那真是不幸中之大幸了。」

「哥哥叫芳樹同學來也真少有哩。」

「不是我叫他來的啊！是他逕自走來的啊。」

我又把阿唯拉到一旁，對她說今天她勾著我的手臂的情景被泉美見到的事。

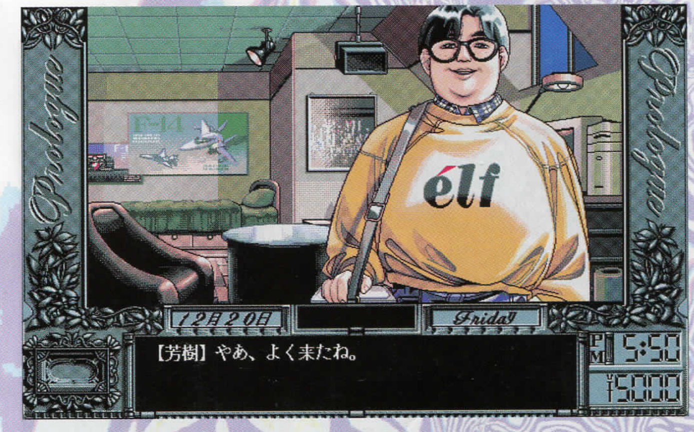
「這件事不可以讓媽媽知道的啊。」

「唉，你幹嗎要做那種事嘛？」

「……對不起啊。我要不要向天道老師道歉呀？」

「不要再弄甚麼了，不知他又會說些甚麼？」

說起來，只要我明天不遲到的話，我便勝出了，而這個寒假便自由了。



「龍之介，你怎可以對朋友那麼粗暴呢？」

「美佐子太太，你怎可以讓那樣危險的人進入屋內呢？」

「他好像是個好孩子啊。」

「他可是八十八學園中的第一大變態者啊，你快檢查下有沒有內褲被偷吧。芳樹是個天生愛內褲的變態者啊。」

「你怎可以出言中傷朋友的啊？」

「怎麼啦？」這時阿唯到來。

「哥哥這樣的發怒很少見嘛。你說芳樹怎麼啦？」

「他來了啊，你不知道的嗎？」

回到房間，我試著想芳樹來我家的目的，但完全想不出頭緒來。他會不會在這裡裝上隱藏攝影機？

吃飯時間，看阿唯為了一片漢堡牛排而興奮的樣子，終於明白她為甚麼還結識到男朋友——因為她的心智比實際年齡低得多。

「阿唯，這樣吃下去會發胖的啊。」

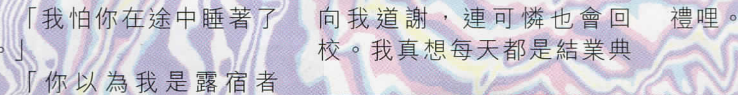
「不用擔心，阿唯吃完飯之後會做柔軟體操的啊，看，這樣分開雙腿，身體向前的——」

「嘩，讓人看到了！」

「看到了甚麼？」

「不，沒甚麼。」

阿唯就這樣一個毫無防避



的女孩子。但是她在學校時，卻是個柔純的女孩子，難怪很受男孩子歡迎了。

12月22日（星期六）

「哥哥，快起床啊。」

「唔……」

「哥哥，今天是結業典禮啊。」

「唔……讓我再多睡十分鐘吧。」

「不行啊，你今天遲到的話，這個寒假便得跟天道老師一起度過了。」

為了這個學生生活最後的長假期，我只有立即起床更衣了。阿唯她說她在起居間中等我，難道她打算今天也跟我一起上學去？

我一面更衣，一面幻想著我勝出的話，天道跪在地上的表情。

「哥哥真遲啊。」

「你先走不就行了嗎？」

「我怕你在途中睡著了嘛。」

「你以為我是露宿者嗎？」

8時，阿唯還是拉著我的手跑回學校。

「我忘帶飯盒啊。」

「今天的結業式上午便結束，不用帶飯盒嘛。哥哥，要遲到了，快跑吧。」

「你很喜歡跑步的嗎？」

「我只是不想遲到而已，不是特別喜歡。」

我們剛好在上課鐘聲響起前回到學校。我正想譏笑天道一番的時候，天道那傢伙不知怎的變得心不在焉。既然天道無心戀戰，我也沒有興趣再糾纏下去。

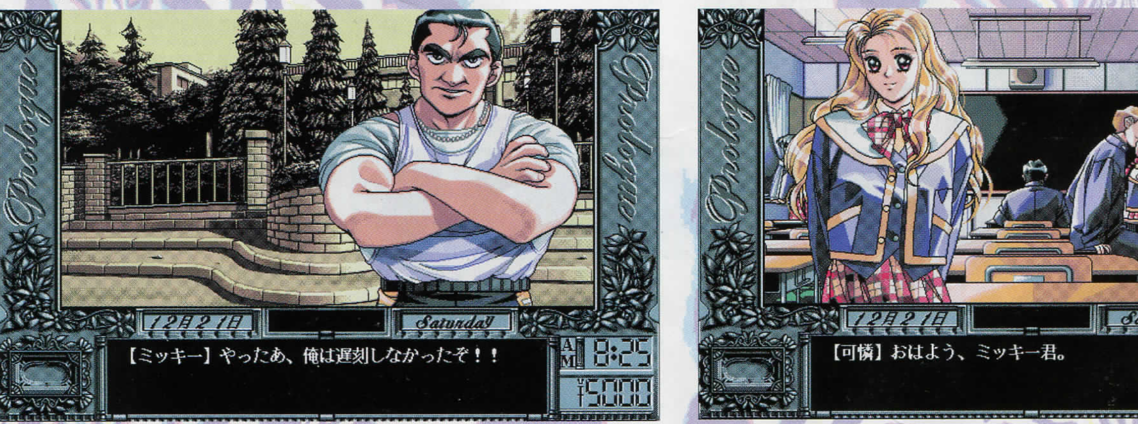
臨回去課室前，我們聽到天道說甚麼「愛情真偉大……」，這令我們多少有點兒吃驚。

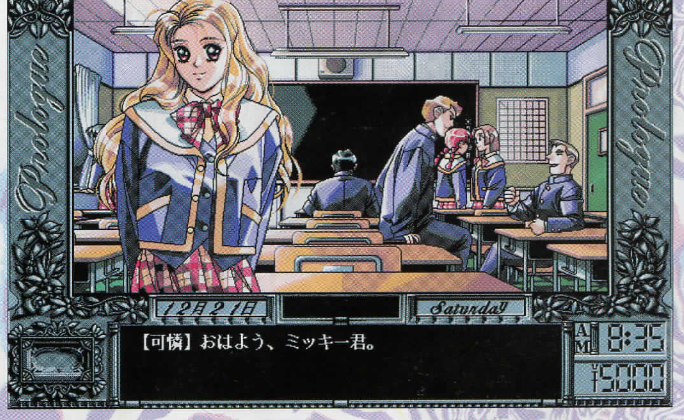
回到課室，大家紛紛來向我道謝，連可憐也會回校。我真想每天都是結業典禮哩。

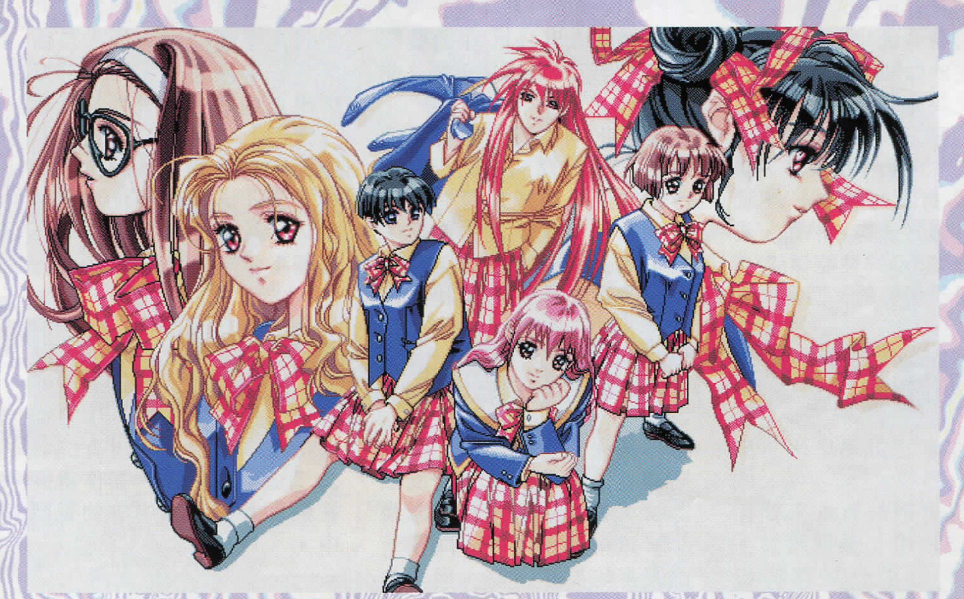












當結業典禮開始的時候，遊戲亦進入正章部分。我們將要接迎這高校生活以來的最後一個假期。

下期——
集中追求十六美人！



遊戲研究室

餓狼傳說 3 完全解剖

— 繼承最強傳說之道

TEXT：CHROME

餓狼傳說可不是一個新系統眾多的野心之作，但由於內容複雜，玩家們未能適應令反應受影響。其實，這遊戲在系統上之精密是及得上VIRTUA FIGHTER的，今次在這 便會和大家作更深入的研究。

格鬥遊戲設計者的兩個課題

樂趣是遊戲的恒久命題。競爭性遊戲的樂趣根本，在於能正面地製造滿足感及成功感，同時亦要保持公平以防止不滿的產生。把這種觀念翻釋成格鬥遊戲用語，就是要消除因遊戲設計漏洞而產生的「無敵」。「無敵」有兩種：1.能使對手永遠無法逃跑或還擊的攻擊法。2.一種完美的防禦法。只有消除「無敵」，才不致發生雙方無法出手的悶局或劣勢一方無法反敗為勝的困局。

這麼多年來，筆者發現SNK開發部門的觀點是：「創造一個有複數戰鬥環境的遊戲才是解決問題的最佳方法」，於是出現了餓狼傳説系列的戰線系統、迴避攻擊，但仍然未能達到預期的效果。結果，他們吸收過往的經驗，回到遊戲的原點，轉化出「餓狼傳説3」。

假想現實的啟示

戰線系統最敗筆之處是在於它只是把對戰雙方困在其中的籠子，完全忽視了對戰是一種面對面的行為，逃跑只是一種權宜之策。而迴避攻擊的全身無敵根本就是建築於對玩者的誤解上。

因此，今次制作者採用了一套新的觀念在這遊戲中。

餓狼傳説3的系統，跟VR戰士的系統在原理方面有不少接近的地方。首先是「邊閃系統」，「邊閃系統」所使用的概念是「相對位置」。事實上，除非使用專為假想現實而設計的硬體，否則要在現行的一般硬體造出高像真度的格鬥遊戲是不可能的。問題在於操作方式，因為若只靠二度空間的搖捍系統便想做出三度空間的移動，還要加上大量技巧，根本就只會令玩家應付不來。取而代之的做法，是把人物的移動簡化為雙方的進退與反面對方向的重設，加上被動者自動對對手的移動作出反應，以維持著面對面的狀態，VF就是用了這套方法的。然而，要以NEO，GEO的性能做成VF的形式是不可能的。但當大家細心一看，由於把人物設計成自動追蹤，所以無論甚樣移動，結果還是脱離不了基本的三條線。因此，只要把被動者的強制自動轉向改為主動移動者的強制歸位，那只需三條線就能做出做出接近VF的戰鬥環境，這就是「邊閃系統」的理論。

由此，我們也會發現這系統與VF的橫向移動一樣，行動效果只屬於暫時性，和戰線系統有基本上的差異。為了防止「邊閃」的濫用，設定了邊上不能防禦和回復中線的破綻強迫「邊閃」者面對對手。因此，有必要以另一角度去為邊閃定位。

然而，亦由於有邊閃這種對中線技的絕對防禦手段存在，製作者在中線技的判定設定上便能具有極大自由度，一言敝之，有好一部分中線技的唯一防禦手段就是「邊閃」。是故，「邊閃」並不像以往的「跳線技」一樣，僅作一種輔助性次要的技巧，相反，「邊閃」是一種基本必學的系統。

平面模式的繼承與新系統的結合

在採用新概念的同時，遊戲也繼承了橫向卷軸系統的優點。如前述般，由於「邊閃系統」的存在，中線技的設定獲得了更大自由度，製作者正好用來表示出戰鬥的多面性。

格鬥遊戲一直以來都存在著數個異像：過度強調下段攻擊；對手一旦處於優勢，在保持守勢下加上對空招式，你便再難有機會反敗為勝；對空基本只有防禦及反擊這兩條路可選，成了一種固有的反應行為，但這些情況根本就是脱離現實的，為了這種種原因，製作者又把數個系統加入中線的戰鬥中。

疾如風 —

在芸芸新系統中，突進與浮躍是最基本的。由於突進有加速性，無論是浮躍、閃邊、必殺技和組合技等，都極度依賴它的運用，加速的重點在於能減少對手露出破綻和設定戰術時的餘裕。至於浮躍，最大的能力是能剋制一般對空技，並攻破對手的蹲踞防禦，而事實上比攻破對方防禦更重要的，是突進必須配合浮躍才能做到「入身」，即在瞬間和對手變成零距離以展開攻勢。尤其是組合技，大部份的組合技都要利用突進和浮躍才能施展。當然，在運用浮躍時，亦要學會空中防禦和空中複數攻擊，尤其是空中防禦，最好努力養成集慣。因為由此而能減少受到的傷害往往是超出估計的。

說起防禦，由於今次餓狼3的特殊技非常多，而且採用直接生效的方式，不論體勢如何，只要輸入相應的方向和掣都會立即出招，若能運用正確，絕對可以使戰術變化更多。

徐如林

腰閃作為一種新的特殊操作，要把它運用到完全沒有困難的地步，恐怕需要一定程度的練習。不過，腰閃和腰閃攻擊也是必修招式之一。理由是隨著玩家們水準的提升，戰術形態必然會從以「閃邊」為主轉形為大量運用「浮躍」。在針對「浮躍」系攻擊時，由於對方攻入的速度極快，使用指令複雜的對空技迎擊會帶來危險。相反，腰閃的優點是不單生效快，破綻小，而且無論是迎擊必殺技，投技或組合技都一樣可以，特別是組合技，往往會成為致命的一擊。

雖然腰閃沒有下段無敵，但隨著組合技的普及，貼身上段的戰法亦會漸漸普遍，高水準的腰閃運用，再加上一部份其有「向邊打飛」性能，會令你能在各高手的挑戰下保持優勢。

烈如火、不動如山

在投技和組合技的運用上，最需要注意的是距離。今集的投技由於採用了打擊點判定，一般的有效距離都比以往長，但除了特定的投技（真空投等）外，仍要在近距離的時候輸入，而且還要注意對方的動態，所以時機是非常重要的。簡單來評價今集的投技系統的話：變化方面是加強了，但運用難度亦上升了不少，所以小心運用吧！至於連攜技，情況每種都不同，但基本上，連攜技的使用時機應以體力四分一以下之前不使用為方針，因為雖然成功時可以獲得較強的威力，但太早按鈕又可能反而減少殺傷力，但還是別太勉強吧！

至於組合技，筆者認為是非常重要的課題，為了消除敵我間身裁帶來的差別，在浮躍存在的環境下，貼身戰是必然的路向。然而，只靠必殺技進行接近戰，很快就會被看破。所以雖然組合技的制限相當多，但由於能在招式之間中止，事實上才是接近戰時的主戰技。所以除了各組合技本身的特色外，最好亦先來了解組合技的特性：第一、組合技以近距離技佔大部份，近距離位置最大的特徵是當兩人都不操作搖捍時，近距離時兩人都會完全靜止，否則會作輕微的搖動。第二、組合技愈是在有效範圍內，威力愈大。第三、今次組合技的輸入要求不低，基本上要一口氣連續輸入，而非一個個的按，所以最好以輸入一個必殺技的態度來按掣，不要詫疑。對於無距離限制的組合技，大可放心運用，因為這些招式一般都相當強，而複數的攻擊也能把對手迫開。筆者斷言在高水準的對抗中，決定形勢的會是組合技。

至於舊系統方面，最主要由於「閃邊」的活性化，而使以往既有的系統得到全面的強化。首先在判定方面，和其他遊戲比較，餓狼3的的招式判定整體都顯得很強。無論是攻方的攻擊範圍還是守方的有效範圍都非常大，所以擊中率／被擊中率都非常高。因此，除非出擊過份草率，否則攻擊的一方一般都比較有利。

除了判定強之外，「餓狼3」的取消和抵消都很普遍，單就取消而言，除了望月雙角外，每人物最少都有五、六種可取消技。抵消方面，也有不少高性能的招式（例如不知火舞的背面肘打↓C）。因此，如果雙方都是採取急進打法的話，體力很快就會不夠用的了。

在必殺技方面，情況似乎起了相當微妙的變化。按照遊戲發展的常規，必殺技的部類應該朝增加的方向發展。然而由於人物被放大，且加入了浮躍、突進等技巧，人物的機動性獲得大幅提高，相對令可施展必殺技的空間減少，因此製作者反而把原有的必殺技的形態減少。另外，由於戰鬥環境的改變，除了雙角外，所有人都持有突進技，「取消→突進技」的基本格式極其普遍。

無敵技、對空技的變化更大，因為無敵技的輸入一般都需一點時間，但浮躍的速攻，令無敵對空技受到相當的制肘。

以飛行道具為主的角色亦有所改變，除了一向打擊和牽制的性能外，今回加入了「鎖定」，空中打的開放使「用飛行道具鎖定→突進技」的簡易強力連續技更廣泛地被利用。

如果讀者細心的話，也許會留意到今次的必殺技在破綻特性上的分歧。為了讓玩者在戰鬥時更容易展開自己的戰法，製作者明顯地深化了破綻大和小兩類必殺技的分別，究竟選擇哪類招式呢？這是玩者必須小心考慮的問題。

到了此處，就讓筆者來談談有關戰略層面的問題。總結各方面，玩者在玩餓狼傳說時最重要的有兩點：果斷及沉靜。由上文可見，在今集的戰鬥模式下，攻防的立場會非常明顯，因此在進攻時應採取快速而果斷的手法，擊中後用各種招式調校敵我的位置，一但成為攻方就以招式作為移動手段，尤其是組合技，大家應充份發揮它們優秀的判定能力，使用對手一求反擊立刻可以封殺的打法。當成為守方時則多採用移動性的特殊操作，在堅壁清野之餘尋求反擊機會，等對手的攻擊態勢自己失去平衡時，弱點便會浮現。再次提醒各位在運用組合技時切記要「一氣呵成」，否則反而會失利。



<餓狼傳說3>基本操作、特殊操作一覽表

操作	輸入
突進	快速輸入→→
脫離	快速輸入←←
屈身前進	持續輸入↘
腰閃	快速輸入↘
腰閃攻擊	在腰閃中按任何掣
迴避攻擊	從防禦狀態中→+A掣
浮躍	快速的輸入↖或↑或↗
前邊閃	同時按AB掣
後邊閃	同時按BC掣
前邊閃攻擊	在前邊上按任何掣
後邊閃攻擊	在後邊上按任何掣
對前邊攻擊	對手在前邊時按任何掣
對後邊攻擊	對手在後邊時按任何掣

格鬥之王·傳說之狼——泰利·波格

角色特性

泰利的基本特性有以下三點：

一、攻擊距離相當長。事實上，以整體能力配合來說，泰利、安迪兄弟的長距離基本技用途最廣。其中最重要者，是趕退對手的能力，「↓A or B掣三擊，站立B掣二擊、↓D」，在迫使對手防禦下，絕對能趕走對手並立即以突進技追打。而且，跳躍、浮躍時的性能也是平均以上。

第二、閃邊技極強。首先是性能相當平均，雖然在各方面都不是No 1，但閃邊技的重點是減少缺點和破綻，這點是在任何人物身上都適用的。所以絕對要利用這方面的優點。畢竟，閃邊是今作之基本重點，所以這是一種本體上的優勢。

第三、連續技能力絕高，威力絕大。這是波格兄弟的主要共通點。火炎拳和突進技的配合，能造出多種殺傷力達全體力35%以上的連續技。最重要的是小裂破斬→C→小裂波斬……的無敵連續技的存在！

其他招式方面，突進技的性能已強得不用多提。指令技以上勾拳為主，主因是它的威力、取消性能方面都比站立C掣強。組合技則以閃電連蹴為主，其他的用處有限。老實說，泰利的連續技實在太強了，只要加上貼身技及善用飛膝掛捶，泰利基本上是無敵的。

種類	招式	輸入
投技	一本背負投	接近敵人時→+C掣
指令技	背身迴蹴 上勾拳	→+D掣 ↙+C掣
必殺技	衝擊拳 昇蹴落捶 裂破斬 火炎拳	↓↙←+A或C掣 →↓↘+B或D掣 ↓↙←↖+B或D掣 ↓↘→+A或C掣
超必殺技	超火炎拳	↓↙←↙→+同時按CD掣
潛在能力	超火炎拳	↙+C～→+C～→↘↓↙←+ 同時按CD掣(HIT)
組合技	回身鞭捶(E+) 雷鳴削蹴(E+) 閃電連蹴(D) 泰利殺法1(D+) 泰利殺法2(C) 泰利連捶(D) 攀石拳(F+)	N AAC(ALL) N AA↓D(ALL) N ABD(ALL) →ACCCD(HIT) →ACCDD(HIT) CCCCC(HIT) CC↙C(HIT)

邊閃技性能	A	B	C	D	腰閃技
上邊閃	○	○	○飛	○飛	○
下邊閃	○	○	○飛	○飛	

挑戰哥哥是我的宿命！——安迪·波格

角色特性

在連續技方面，以超斬影拳作為結束的連續技很多，威力足與兄長匹敵。尤其是小突張/LINE COMBO→超斬影拳更有著一級殺傷力。可惜長距基本技只有摺蹴（↓D）一種，所以貼身方面比較被動，有時只有冒險使用昇龍彈。說起昇龍彈，雖然在資料上是相當強，但由於浮躍的存在，破綻大成了其致命傷。不過，能絕對擊中的話，威力可不是說笑的，而且由於判定很廣，也可用在連續技中作最後一擊。

浴叩腿的運用以突襲為主。至於必殺技方面，以斬影拳為主，對於對手的突進技，邊閃技，使用不知火蜘蛛絡能得到想像以外的效果。相反，看來相當強的飛翔拳，雖然有著空隙小的優點，但如遇到閃邊技強的角色（如泰利），情況會是非常惡劣的。

幻影不知火的情況與飛翔拳相同。因為對方可以立即閃邊，所以浮躍幻影不知火的能力相當重要。安迪的最主要弱點就是邊閃技和組合技弱，這造成了安迪的戰法以被動或遊走為主，不過組合技的弱點可用上顏掌（↓C）及連續技補足，所以適當地用一些不攻擊的戰略性邊閃較好，當然也不能不注意對手的突進技。

投技	內股	接近敵人時→+C掣
指令技	浴叩腿	→+D掣
必殺技	斬影拳	↙→+A或C掣 (強斬影拳擊中時，可再輸入↙→+C成超斬影拳)
	不知火蜘蛛絡	↓儲氣後↑+D掣
	幻影不知火	在空中↓↘→+D掣
	昇龍彈	→↓↘+A或C掣
	飛翔拳	↓↙←+A或C掣
超必殺技	超裂破彈	↓儲氣後↘→+同時按CD掣
潛在能力	超裂破彈	N+C～↓+C～↓↙←→+同時按CD掣(HIT)
組合技	突張(C+)	ACCCCD(HIT)
	小突張(D)	ACCD(HIT)
	變則連腳(D)	BBB→C(HIT)
	亂激(E+)	CCC→C(HIT)
	小亂激(E)	CC→D(HIT)

邊閃技性能	A	B	C	D	腰閃技
上邊閃	○	○	○飛	○飛	●
下邊閃	○	○	○飛	○飛	

好事的泰拳王子——東丈

角色特性

「意外的強」。今回「龍破腳」的性能對東丈的愛用者是一個驚喜。事實上，在對手出現破綻的場合，60%以上可以/應該使用龍腳破，簡直是到了「見空即用」的地步。相比之下，雖然黃金之踵落段數多、距離長及高軌道，但亦只能充當補充龍破腳的角色。

大颱風勾拳的高度是其絕大優點，可說是「3/4對空技」，但這絕對優勢也只會逼使對手邊閃。加上這一招指令長，小心運用才是正當態度。今回虎破龍的運用是一個難點。因為龍破腳幾乎不用儲氣，很易與虎破龍出現混亂，所以在絕對掌握好輸入法前最好少用，不過，由於無敵時間長，威力大，使用價值是不容置疑的。

東丈的指令技和組合技的強度是餓狼中的屈指者。蝠爪拳作為單體指令技來看時，威力是第一級的。相比滑蹴的性能也強，但威力太少。東丈雖然只有四種組合技，但除了「爆烈連拳」外，其他都各有相應用途。尤其是「颱風連蹴」，因為能在近距離以撐蹴拉開兩人距離，一出近距離又是判定極強的蹴技，又能引對手逃跑，簡直就是「妖技」。至於「疾風飛沙」的奇襲性也很好。

「閃邊技」的距離雖短，但由於快速而且能使對手倒下，所以也不能說是不利。而且浮躍技的能力又能與組合技配合，所以東丈雖然沒有泰利的壓倒性威力，但卻以「缺乏」弱點成為No 1候補。

投技	東丈殺法	接近敵人時→+C掣
	膝地獄	接近敵人時→+D掣
指令技	滑蹴	↘+D掣
	東丈迴蹴	←+D掣
	蝠爪拳	←+C掣
必殺技	龍破腳	↙儲氣後→+B或D掣
	黃金之踵落	↓↙←+B或D掣
	虎破龍	↓↘→↗+B或D掣
	颱風勾拳	←↙↓↘→+A或C掣
超必殺技	螺旋勾拳	→←↙↓↘+同時按CD掣
潛在能力	螺旋勾拳	從遠距離→↘↓↙←+同時按CD掣
組合技	颱風連腳(D+)	BDD(EXC)
	疾風飛沙(B)	←CD↓D(ALL)
	爆烈連踵(E+)	↓CDD(HIT)
	爆烈連拳(F+)	CCCCC(HIT)

邊閃技性能	A	B	C	D	腰閃技
上邊閃	○	●	○飛	○DOWN	●
下邊閃	○	●	○飛	○飛	



不知火流的美女高手——
不知火 舞

角色特性

「背面肘打＆龍炎舞」，就是不知火舞的主戰兵器。主要的原因是肘打的抵消能力是到了由裂破斬以至差不多任何地上基本技都能克服的程度。老實説，一時間也説不出飛行道具以外能與之對抗的招式。肘打後的龍炎舞是理所當然的，所以熟練取消技是必須的。

花碟扇的性能只能算不過不失，但配合必殺忍蜂使用的話也有相當的效果。飛鼯之舞可算是第二兵器吧，它的優點是今回在任何高處也能使用，HIT數也多，而且又有能後退的偽鼯鼠之舞，所以使用率相當高。

不知火舞的基本優點在於技的速度與角度，快速的↓A連打、↓D還有遠距離站立C、D、空中B、D的優秀判定都是重點。其中空中B、D都能連接組合技，防禦連續技則以↓連A、連C→D or龍炎舞為主。

可惜的是，舞的組合技能力低。除了不能作下段防禦的飛燕連舞外，其他四種組合技的使用價值都接近零。使舞在攻擊威力缺乏的弱點上更加明顯。

不過不知火舞的邊閃威力卻可圈可點。雖然威力普通，但距離卻異常的長，適當使用是能補充一定程度弱點的。

投技	風車崩改 夢櫻改	接近敵人時→+D掣 在空中接近敵人時↙↓↘+C掣
指令技	龍之舞	←+D掣
必殺技	花蝶扇 龍炎舞 陽炎之舞 必殺忍蜂 飛鼯之舞	↓↘→+A或C掣 ↓↙←+A或C掣 ↓↓+同時按ABC掣 ←↙↓↘→+C掣 在空中↓+同時按BC或CD掣
超必殺技	超必殺忍蜂	→↙→+同時按CD掣
潛在能力	超必殺忍蜂	挑潑中按著C掣～→↙→+ 同時按BD掣
組合技	飛燕連舞(D) 亂舞風車(E) 朧獨樂(E) 霞櫻(D+) 雲雀疾風之舞(E+)	B→B→B(HIT) CCC(HIT) CD(HIT) CCB(HIT) CCCD(HIT)

邊閃技性能	A	B	C	D	腰閃技
上邊閃	○	○	○飛	○飛	○
下邊閃	○	○	○飛	○飛	

我才是這個遊戲的最強人物！
基斯· 侯活

角色特性

基斯的特色是「招式非常多」。投技、連擕技、指令技、必殺技合計十七種。不過，這其實正是人物基本招式能力的反影。基斯的基本招式中，除了站立C、↓B、D外，大部份在判定、速度上都乏善足陳。

但基斯在必殺技等非基本技的性能上卻強得很。近距離的究極技「真空投」，在對邊反應上比對邊攻擊更強，事實上，真空投對一定近距離以外的對手都能投擲，是全Game的No 1。

基本戰法方面，當然以必殺技為主。烈風拳、烈風雙拳的用法不必多言。在烈風拳加真空投、↓D的運用之外，主要的補充點就是有觸身投，觸身投無論在威力、判定方面都是無話可説的，雖然使用失敗時有相當破綻，但由於一完成輸入後幾乎是立即生效，所以如果能完全如意使用的話，「無敵」是指日可待的事。

基斯原則上是幾乎沒有弱點的人物。雖然有不少性能弱的招式，例如破綻大的疾風拳，缺乏強處的邪影拳和各種投技等，但由於基斯有充份能力去避免使用，所以只要在操作方面採用冷澈和絕對的戰法，在對敵方面是無難的。

投技	真空投 虎殺投 裡雲隱 虎殺掌	接近敵人時↘+C掣 接近敵人時←+C掣 接近敵人時↗+C掣 接近敵人時→+D掣
連擕技	絕命人中打 絕命必中絞	於虎殺投擊中時按C掣 於裡雲隱擊中時按C掣
指令技	雷光回蹴	←+D掣
必殺技	烈風拳 烈風雙拳 觸身投・上段 觸身投・中段 邪影拳 疾風拳	↓↘→+A掣 ↓↘→+C掣 ←↙↓↘→+B掣 ←↙↓↘→+D掣 ←儲氣後→+B或D掣 在空中↓↙←+A或C掣
超必殺技	鬥氣風暴	↙→↘↓↙←↘+同時按CD掣
潛在能力	鬥氣風暴	↓+C～C～↓↙←→+ 同時按CD掣(HIT)
組合技	武者水月突(E+) 雷擊腳(D)	CCCCC(HIT) D←DD(HIT)

邊閃技性能	A	B	C	D	腰閃技
上邊閃	○	●	○飛	●飛	○
下邊閃	○	●	○飛	●飛	

腳技之高手——
波比·威爾遜

角色特性

「如果把一個人物的所有招式設定成同一類，那唯一的可能性就是他能以同一類招式造出所有需要的效果。」波比就是印證以上理論的人物。波比的最大優點是戰法簡單。事實上，除了飛行道具外，波比的基本技已包含所有必要的性能。站立C、↓C、近距離站立D作對空的主戰技，打擊中至遠距離則以↓A、D、站立B、D為主，而突進技則以突進＋基本技取代。

因此波比無論是必殺技、組合技都是以加強威力為主要課題。取消基本技→必殺技是波比打法的基本型態。因此對招式內容的熟悉度非常重要。

打擊後必殺技的用法主要有貼身↓C→必殺技和空中D或著地時必殺技這兩種。至於使用哪種必殺技則是戰略取向問題，想以連續攻擊擊暈對手的話，便使用野狼腳、野牛角蹴和弱地轉旋風腳（追擊用），至於一擊脱離的戰鬥，則可使用強地轉旋風腳。

至於在指令技、投技和組合技方面，組合技無論是那一種都很接近，純熟度才是重點。投技的連攜——黃蜂腳若能熟用的話，可使殺傷性大幅增加。至於波比的致命弱點，就是缺乏有利主動的飛行道具。所以「身法」是波比的成敗所在之處，因此「滑步頭搥」必需好好利用，事實上這一招的打擊距離可達約半個畫面，在無飛行道具的處境下，必需善用。

投技	獵鷹腳	接近敵人時→+D掣
指令技	滑步頭搥	→+C掣
	浮身踏腿	在空中↘+D掣
	波比連翻腳	起身時突然↑+C掣
必殺技	野牛角蹴	↓儲氣後↑+B或D掣
	地轉旋風腳	同時按AC或BD掣
	野狼腳	←儲氣後→+B或D掣
	翻身落踵	在獵鷹腳擊中時↘↘+D掣
	黃蜂腳	在獵鷹腳擊中時↗↗+D掣
超必殺技	狂狼連轉腳	↓↓↓+同時按BCD掣
潛在能力	狂狼連轉腳	在突進的減速中↙↗+同時按CD掣
組合技	怒狼腳(C)	CD↓↓D(HIT)
	野貓腳(C+)	D←DD(HIT)
	毒牙腳(C)	CCCCD(HIT)
	連腿角靠(D+)	CCC→C(HIT)

邊閃技性能	A	B	C	D	腰閃技
上邊閃	○	○	○飛	○飛	●
下邊閃	○	○	○飛	○飛	

為愛子而再踏足戰場——
佛朗哥·巴斯

角色特性

佛朗哥在特色上和基斯的接近之處，是強處與弱點的優劣分明。但這種情況在佛朗哥身上比基斯尤甚。

佛朗哥的特性可歸納為兩點——殺傷力強、攻擊距離超長。因此相對而言，佛朗哥在出招與收招時的空隙都非常大。在此形勢下，利用穩守的戰法加上既有條件的絕對優勢和猛烈的反擊是以佛朗哥作戰的無奈選擇。

佛朗哥的必殺技使用空間極度狹窄。兩鐘捶雖然能令對方不能下段防禦，但實際上亦很易受到對方的下段技壓制。上段無敵的弱飄忽拳及閃邊的強飄忽拳，效果更是完全依賴閣下的反射神經的表現。至於橫擂踵腳雖然能同時攻擊中線及邊，但其實反影出佛朗哥閃邊能力的低劣。

然而佛朗哥也不是毫無出路，事實上，他在反擊、截擊方面的能力是非常高的。除了發揮普通招式的長度外，組合技的威力對對手的威脅也實在不容忽視。除了站立C、D外，↓D的奇襲，↓C的對空和A掣的超強判定成為佛朗哥走出劣勢的武器。當然，在這種環境下，高防禦能力和組合技應用會是玩者必要的條件。

投技	三文治殺法	接近敵人時→+C掣
指令技	後腿旋風	→+D掣
必殺技	雙鐘捶	↓↙←+A或C掣
	飄忽拳	←↙↓↘→+A或C掣
	橫擂踵腳	↓↘→+B或D掣
超必殺技	末日連環擊	→↘↓↙←+同時按CD掣後 →↘↓↙←+同時按CD掣 (追加攻擊)
組合技	巴斯殺法A(C+)	→A→ABDD(HIT)
	巴斯殺法B(C+)	→A→ABD→(HIT)
	巴斯殺法C(C)	→A→ABB→D(HIT)
	卡特寧連打A(D+)	CCCC(HIT)
	卡特寧連打A(C)	CCC→D(HIT)

邊閃技性能	A	B	C	D	腰閃技
上邊閃	○	○	○飛	○飛	○
下邊閃	○	○	○飛	○飛	



格鬥名家之血的繼承者——

藍色瑪莉

角色特性

瑪莉在戰略上的要點是「拋磚引玉」。這個人物特色是以類似招式的多樣性，逼使對手和自己進入以情況細微變化的判斷為重點的搏鬥之中。

瑪莉的優點，是在一般無法打擊的情況下，仍可以對手無法取得的角度攻擊。

首先是基本投技。其實瑪莉的招式的設定用意是「可在任何場合使用投技」，以下段體勢和判定壓制對手地上技的「谷落」與號稱所有遊戲中最難用的「BACK DROP」，以腰閃的特性造成絕對對空的基本投技正反映其概念。

瑪莉的戰鬥重點在於如何控制形勢和距離，然後在對手出手時再以必殺技巧攻擊。雖然瑪莉的招式有打擊和投技系兩個版本，然而投技系的用處主要是在對手反擊時使用，所以三者的空隙也較小。在三套必殺技中，打擊版最強的是轉踵落腳，判定和殺傷力都相當強，而且不能下段防禦，主要用來反制想以直跳截擊瑪莉蜘蛛固的對手，到對手對截擊有所保留時再以瑪莉蜘蛛固決勝。突進系兩種必殺技由於能攻擊畫面四份三範圍，所以幾乎能完全凍結對手的跳躍。至於指天迴腳和瑪莉蕩空絞，主要是對付高空來襲的對手，但由於這兩招的出招速度較慢，因此要在對手躍起後便立即使出。

有關控制距離方面，最佳位置是畫面中央。由於瑪莉的基本招式防禦力相當強，尤以↓C、D、上步旋蹴為首。但要注意的是瑪莉的基本招式後續力極低，如果想以基本招式取勝的話，很可能會敗在對方的連續技之下。

瑪莉另一重點是組合技。以迴蹴造成最後一擊。三種組合技都能向邊打飛，如果能造成LIME COMBO的話，戰力可大幅提昇。而瑪莉的最大招式就是「連掌卷膝固」，殺傷力是遊戲設定中最強的投技，所以即使指令複雜，也無論如何要學會。

投技	谷落 BACK DROP		近敵人時↘+D掣 近敵人時於腰閃中回轉控制桿一圈+C掣		
連攜技	阿奇里斯鍵固 顏面絞		於谷落擊中時按D掣 BACK DROP擊中時按D掣		
指令技	上步施蹴		→+D掣		
必殺技	轉踵落腳 瑪莉蜘蛛固 指天迴腳 瑪莉蕩空絞 直削腿 瑪莉卷膝固		↓↘→↗+A掣 ↓↘→↗+C掣 →↓↘+B掣 →↓↘+D掣 儲氣後→+B掣 ←儲氣後→+D掣		
超必殺技	瑪莉颱風腳		↙儲氣後↓↘→↗+同時按BD掣		
潛在能力	瑪莉颱風腳		←↓↙+C掣(盒帶/街機版) →←↙↓↘→同時按CD掣(CD版)		
組合技	瑪莉迴蹴(E+) 瑪莉連掌(D) 瑪莉超連掌(D+) 性感步法(D) 連掌卷膝固(?)		BBD(ALL) CC→D(HIT) CCC→D(HIT) →B→D(ALL) A→CCC→↓↘D(HIT)		
邊閃技性能	A	B	C	D	腰閃技
上邊閃	○	○	○飛	○飛	●
下邊閃	○	○	○飛	○飛	

來自香港的超級刑警——

韓福

角色特性

韓福有一點和安迪非常相似：中線技超強。近距離有全角度技「制空烈火棍」，中距離有腰閃攻擊和上步側蹴，長距離則有電光石火之天，對方站立的話，又可用不能站立防禦的電光石火之地打擊，而破綻近乎零的追加攻擊，更暗示了他應採用遠距離的戰法。

韓福的優勢還不止於此。九龍之讀的存在使對手突進的幾乎被完全封殺，而且在近距離不能使用必殺技時亦可用組合技攻擊，連操作也是少有的簡易。

不過這並不是說韓福毫無缺點。中線技強力的背後是閃邊技的減弱，在對邊，邊閃方面的情況也和安迪相近，因此韓福基本是以被動的打法為主，否則便會受到對手邊閃技的反擊。

韓福的另一個弱點是缺乏連續技。除了以取消普通招式—烈火棍的必殺技以外，韓福實在缺乏強力的連續技。

投技	背摺挑身 經絡亂打		接近敵人時←+C掣 接近敵人時←+D掣		
指令技	上步側蹴		→+D掣		
必殺技	九龍之讀 制空烈火棍 電光石火之天 電光石火之地		從防禦狀態中→+B或D掣 →↓↘+A或C掣 ↓↙←↖+B或D掣 ↙儲氣後→+B或D掣 (可再按B或D掣中止)		
超必殺技	終結之嵐		↓↙←↙→+同時按BD掣		
潛在能力	終結之嵐		當與對手相距一定距離而時間是奇數時→↓↘←+同時按CD掣		
組合技	對對點穴(D) 舞空閃(D) 混龍出水之法(E) 青龍出水之法(C)		CCCC(HIT) 蹲下防禦中B→B→B(HIT) CCD(HIT) CCCCD(HIT)		
邊閃技性能	A	B	C	D	腰閃技
上邊閃	○	●	○飛	●DOWN	●
下邊閃	○	●	○飛	●DOWN	

操縱黑暗力量的人——望月雙角

角色特性

望月雙月的攻擊重點有二：一、以C掣為中心的戰鬥。二、多變化的必殺技。

C掣成主戰技的理由是雙角的所有招式中，C掣招式的用途最廣、威力最強。這包括貼身戰的「暗無道滅殺棍」、指令對空技「錫杖上段打」、必殺投技「鬼門陣」和通常使用的基本招式。基本C系招式的用法主要有站立C和浮躍C兩種：首先兩者都有攻擊距離相當長的優點，尤其是浮躍C，無論是在前方、後方使用，都由於能避開下段攻擊，很難被反擊，充份發揮出浮躍多變而破綻少的特性。還有「鬼門陣」，是威力相當大的投技，而且使用距離也相當遠。

必殺技方面主要是三角釘的運用。由於破綻極小，在戰略上的價值非常高，再加上奇襲用的憑依彈和判定最強的閃邊技。只要小心防禦下段，採用好整以遐的策略，再小心配合其他招式，基本上戰鬥不會發生甚麼大問題。

投技	無間地獄投 無道縛 昇天殺	接近敵人時←+C掣 接近敵人時←+D掣 在空中接近敵人時↙或↓或↘+C掣
連攜技	地獄門	於無道縛擊中時按D掣
指令技	錫杖上段打	↙+C掣
必殺技	三角釘 邪神棍 破滅之炎 野猿狩 鬼門陣 憑依彈 邪棍舞 秘技雷落	↓↘→+A掣 ←↙↓↘→+C掣 ↓←↙+B掣 ↓↙←+D掣 接近敵人時回轉控制桿一圈+C掣 →←→+D掣 連按D掣 →↓↘+D掣
超必殺技	威喝邪神陣	→↘↓↘→+同時按CD掣
潛在能力	邪神獵殺	中段或以上被擊中時→↘↓↙←+同時按CD掣
組合技	天魔失空腳(D+) 暗無道滅殺棍(D+)	跳躍著地時N+BD(HIT) CCCCC(HIT)

邊閃技性能	A	B	C	D	腰閃技
上邊閃	○	●	○飛	●飛	○
下邊閃	○	●	○飛	●飛	

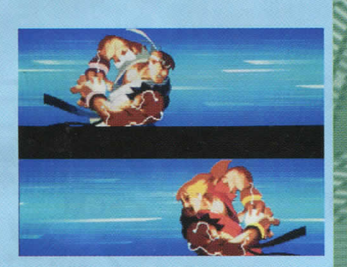
代號一覽表

N	將控制桿保持在中央位置
組合技招式名字後( )內的英文字	對該招式的總合評價
(HIT)	近距離組合技，要擊中對手才會繼續
(ALL)	任何情況下都能使用的組合技
(EXC)	要在遠距離才能使用
邊閃技性能表中的○	可站立防禦的招式
邊閃技性能表中的●	不可站立防禦的招式
邊閃技性能表中的DOWN	擊中時能令對手倒下的招式
邊閃技性能表中的(飛)	擊中時能令對手飛到邊線的招式

STREET FAXER

文：FUKUDA

萬眾期待的STREET FIGHTER ZERO街霸少年版終於在6月21日正式登場，相信各界機友亦已經交了不少學費去鑽研此GAME。普遍來說，此GAME目前收費為四至五元，反應未如理想，筆者認為最大的原因是同期有不少勁GAME推出，所謂「五窮六絕七翻身」，各大遊戲供應商都會趁此黃金檔期推出其秘密兵器，相信這情形會持續一段時間（最少整個暑假）。



說回正題，比較之前的試版，正版的確在平衡性上作出適當的調整，做到只會愈後版數愈難打的情形（此模式早已在多個遊戲中採用，表表者為雙截龍），不像試版那麼變態，一開始使像發了狂一樣。另外，玩者絕對不能用以前的常識來玩此GAME，否則只會遭遇到悲慘的下場。例如以CHARLE來說，對著KEN、春麗或者ROSE，只要你像以前GUILE般無端端出拳來儲氣，電腦會立即用連續技加SUPER COMBO來「殺」你，像KEN的毀天滅地鬼哭神號奧義「神龍拳」Level 3便足以令你戰鬥不能；又如春麗的氣功拳Level 3千裂腳，也會令你即時崩潰。筆者以CHARLIE來玩，因他不像GUILE般有對空無敵的垂直重拳，所以基本上不能以普通常識來玩，例如春麗使出飛跳過來再空中踏那招，無論輕中重的腳刀頂多都是一齊中，因此極需要很多的時間來重新適應。相反RYU就完全不同，筆者玩時不需要顧慮防守，只要衝前不斷打擊也能獲勝，這是令我最感到莫明奇妙的地方。以下便是筆者的心得。（假設你是用RYU）

對春麗，遠距離用波動拳。如果被她用氣功拳抵消，就應不斷重覆直至她跳波後用昇龍拳或蹲下出腳反擊。

對BIRDIE：只用龍卷旋風腳就可以。

對SODOM：同上。

對CHARLIE：他會無緣無故跳過來（像以前的GUILE），立即用昇龍拳打倒，然後趁他站起時不斷用連續技（空中重腳→蹲下中腳→重火焰波動拳）。

對ROSE：跳過去用剛才的連續技。

對KEN：他又會無緣無故跳過來，可用昇龍拳對付（攻略法和SSFIIX一樣）

對GUY：提防他突然衝過來撻你，看準他衝過來的時間昇他（他的每招必殺技都是衝過來的）。



看過最近的新GAME資料，發覺PC-FX的新GAME真係少之有少，相信用七隻手指都數唔完（因為有剩），令我對FX的機主感到極之遺憾。難道這就是NEC對眾機民的體恤？知道買原裝GAME的價格高昂，讓玩者幾個月玩一隻GAME？

最近次世代機的機價普遍來說，已經比起黃金期時回落很多，就以PS為例，在葵芳某廣場內某鋪售$3400連一隻GAME，相對以前的四千幾五千元抵玩得多。而SS的VF-REMIXS套餐亦不惶多讓，大約售$3500左右。筆者絕對期望3DO的M2售價不要太離普，起碼要對買了機的人負點責任。

SEGA的COOL RIDERS已經登陸本港，驟眼看上去幾乎是一隻用電單車玩的OUTRUNNERS，除了用上大量CG和真實畫面外，根本同玩OUTRUNNERS無分別。就以賽道為例，三藩市內的街道鋪排和OUT一樣，而筆者則推薦各位用自動波比較好，因為由於電單車普遍起速較快，用五段速會令玩者分心在轉波上。問心個句，這隻遊戲實在有點兒搵笨。

提起COOL RIDERS，NAMCO推出了一隻極類似的GAME來和SEGA對撼（不論玩法或抄襲性），叫做CYBER CYCLES。此GAME基本上是以RIDGE RACER做骨幹，加上鈴木八小時模式所組合成的未來電單車遊戲。雖然它亦是一隻「抄襲」GAME，但比起COOL RIDERS，它優勝的是有一架像HANG ON般的電單車讓玩者坐（五十吋大機版本），不像SEGA的哈利電單車控制法。因此在同一間機鋪中COOL RIDERS冷清清，而CYBER CYCLES則玩到興高采烈。

「SLAM DUNK男兒當入樽」的街機版終於推出了，此GAME的玩法是五人版的NBA JAM,真實程度還可以，最令人不滿的是人的面相，玩者只能憑大概的樣貌、角色的高度和根本看不清楚的球衣號碼來辨別球員。筆者提供一個技巧：先用湘北的三井持球，在三分線外徘廻，直至盯住他的人變成身裁較矮的海南的四眼仔宮益，然後射3分球，再用赤木或櫻木在籃底，如果三井射不中則去搶籃板球入樽補籃得分，那樣就能輕易獲勝。

SEIBU的VIPER PHASE 1亦已經在一群雷電朝拜者的久等下登陸本港。論畫面而言，由於配合CG的關係，質素已超越了盛年的雷電DX（一定要！），而玩法方面則大同小異，又是在子彈雨中穿梭殺敵。在一堆慘不忍睹的台灣抄襲GAME下，雷電朝拜者可說是久旱逢甘露，亦可算是街機支持者的一個天大喜訊。

隨著「3×3 EYES」的推出，日本個人電腦界相信會有一番新氣象。以前著名的PC-9801遊戲，大多要等很久才會推出DOS/V版。直到日本的WINDOWS統一了98、FM-TOWNS和IBM用的制式後，名作便可以CD-ROM形式推出一個三機通用的版本，省回開發三個版本的成本，使DOS/V玩者可以接觸到更多好GAME。希望往後能有更多高質素的遊戲推出市場。

一生之不覺

認錯編

「喂！你們騙夠版位沒有？」
我有理由呀！吹咩！

我衰！是我們不對，嚇到人家提早出書。

我衰！臨急抱佛腳，忘了轉圖格式，弄到部分圖片變了黑白。

為了向廣大讀者道歉，也為了向提供圖片的日本生產商（尤其是日本FALCOM）有所交待，本刊決定闢出寶貴版位，將變了黑白、或自動地變成「不願透露身份人士」的圖片再以彩色原大刊出。大家只要將本頁的圖片剪下貼回創刊號中，便可得到一本完美版《遊戲誌》的創刊號了。

P.12
少年街霸展覽會

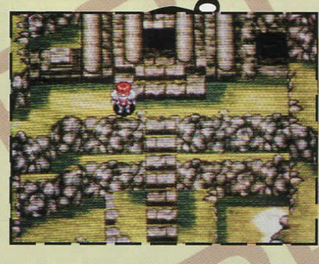
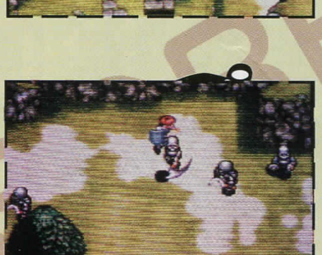


P.79
悟空傳説






P.42
YS 5 伊蘇V

P.11
M2強化加速器出馬！



P.10
真實操作環境
《FRANKY ON LINE》





續報！'95東京玩具展

採訪：死唔去的米奇



別以為這是正式公開展覽時的盛況，這只是業務洽談日的景況。米奇從哪裡入場？當然是直入會場的地下道了。

自從上期報道過有關「'95東京玩具展」的最新情報後，很多讀者來信說：「唔夠皮！」。既然如此，米奇當然義不容辭。

話說米奇第一次去參觀這個展覽，以為好似「GAME EXPO」那樣只得兩個會場（約會展一層），誰知一到會場赫然發現會方竟然佔了整個幕張展覽館，跟租了整個間會展差不多，看著那大得可怕的會場，加上拿了好多各大廠商在會場中派發的宣傳單張、桌底資料，每日回旅館（強調，我住的只是小旅館！）時，真有想死的感覺。

現在就讓大家看看那些「竟然」還未有人講的好料吧。

BANDAI攤位





■《ZXE-D》是BANDAI玩具事業部企劃第一課的作品，單看DEMO畫面已先聲奪人了。

■BANDAI在這次展覽中分佔東西兩翼，東翼PIPPIN有先聲奪人，西翼BANDAI有本家的玩具和電視遊戲。PIPPIN和FRANKY ON LINE的消息上期已給大家報道過了。

■《GAME PLAYERS MAGAZINE》全靠在日本得到很多當地生產商幫助才能成功出版，BANDAI的深城先生便是其中一位。

HUMAN攤位



■HUMAN除了在會場中大搞《HYPER FORMATION SOCCER》比賽外，還請來日本女子摔角手井上京子（左）來為他們的新GAME《井上京子女子摔角》作宣傳。菊池小姐，你甚麼時候下來跟我合照一幀呀？

SNK攤位



■服飾扮演是SNK攤位最吸引的部分。



■別以為洽談日這攤位冷清清，正式公展日時這裡人山人海，連柱也拉動了。



■攝影師打晒燈拍甚麼？當然是SNK今年下半年的新作——《パルスター》、《天外魔境真傳》和《超人學園》了。



■這張《KING OF FIGHTERS '95》海報是SNK特地為這次玩具展而印製的，由電車站貼到會場，可惜由於現時這遊戲的一切資料仍未定案，所以連海報也不能送給我。嗚，牛木小姐，下次留張俾我！

3DO攤位



■記者們大都會抱著搏一搏的心態拍的一幀照片——關在茶色超反光玻璃箱內的3DO M2原型機。米奇當然也不負眾望——照不到。不要緊，米奇上期憑記憶，也畫了一張M2的外形圖，你看了嗎？

CAPCOM攤位





■CAPCOM今年的主題是《TRY NEXT》，主要帶出CAPCOM除了繼續積極發展街機新技術外，還會在多種機種和多種媒體上發展，以增強其市場領導地位。

NEC攤位





■NEC今年在會場中搞了好多個EVENT，最吸引米奇的就是快將在PC-FX和PIPPIN中推出的《卒業R》的演員出場的一幕。喂，咪追我。

MEDIA WORKS攤位



■MEDIA WORKS本來在公展日有兩場超任版《翡翠龍戰記》的演唱會，但由於群情凶湧，會方為免發生危險，決定取消下午一場，真可惜。

COMPILE攤位



■COMPILE這遊戲生產商的名字在香港可能不夠名氣，但在日本，他們的《PUYO PUYO》系列不知迷倒了多少少年少女。他們的EVENT更是多人到難以置信的。

NAMCO攤位



■NAMCO在今次玩具展中大力催谷他們的超任RPG遊戲《TALES OF PHANTASIA》，請來歌星獻唱，但據NAMCO的豊田小姐説，這個遊戲將有大幅度修改，所以幾時出仍未能作準。



■那麼精美的場面，還有哪些地方需要修改？

TAKARA攤位



■TAKARA大派《美少女夢工廠超任版》的海報，機迷當然奮勇填表取海報了。你也填了今期的問卷調查表格來索取這款海報嗎？



■靚女（見仁見智！）正為大家介紹《美少女夢工廠超任版》的獨特之處。

SATURN攤位





■如果説SATURN是全場遊戲機攤位中最多人駐足的一個，相信不會有人反對，因為攤位中展出了試版《VIRTURA FIGHTER 2》和《VIRTURA COP》。米奇試玩了數局《VIRTURA COP》，發覺在不夠一米的距離用一架50吋大電視來玩，你會對自己的槍法有自信得多，當然，這遊戲亦是好玩得很。

YANOMAN攤位





■趁EVENT還未開始，快跟YANOMAN的唐杉先生在《FEDA》攤位前合照一幀吧。

號外
待紅新星——WEDDING PEACH

雖然《美少女戰士》的熱潮還未在日本減退，但我們已發現了三位新偶像，大有從後趕上之勢，她們就是《愛天使傳說WEDDING PEACH》了。有關《WEDDING PEACH》的攤位散佈在整個會場中。不過，大家看附圖的EVENT會場時，有否發現欣賞的人大多都是「佬」呢？





NCS攤位



■模特兒扮演《超級夢幻模擬戰》的女主角莉安娜（不是《超兄貴》的角色啊！）出場，大伙兒自然謀殺了不少菲林了。

'95東京玩具展過癮玩具掠影

數每年業界大事，東京玩具展定必榜上有名，因展中盡是各社的最新產品，當中種類之多簡直令人驚嘆，而電視遊戲便是其中一環。至於在本刊今次的越洋採訪中，除帶回大批遊戲情報外，更有大量與電視遊戲有關連的產品情報。而今期，筆者便特地選出其中數種甚為「過癮」的產品作出介紹，各位有興趣的讀者不妨留意一下各大日本百貨公司，説不定於短期內已有售。

PRI FUN「兒童」抓圖機

此傢伙的外型雖然「玩具」，但用途及價錢一點也不玩具，因為它是一部抓圖機，用者只要將它與視聽器材接駁便能列印出畫面中的圖片，於是錄影帶、雷射影碟、動畫名場面甚至爆機畫面紛紛變成照片，好不方便。然而代價則是一萬九千八百日圓，另需以專用列印紙運作。至於效果方面，生產商SEGA自稱與高級型號不分上下，此外它更可將一張列印紙分成四格來抓圖，一次抓四個畫面。以玩具來説，價錢的確稍貴，然而能將經典場面造成相片可是大家夢寐以求的事，不過先要有足夠戰鬥力（金錢）才行。



幼兒教育用的PICO

如將PICO說是PRI FUN的附屬產品似乎有點古怪，因為除與PRI FUN接駁外，PICO更可獨立駁到電視機，成為一部寓教育於娛樂的兒童教育機器，而在日本已有兩所幼稚園以此機器作為教育器材。在用途方面，它可說是一部教育儀器、電腦畫板、電子琴及電視遊戲機，如再與PRI FUN按駁，更可將畫面抓成圖片，甚至在電子畫板上畫上模型紙樣，列印成摺紙模型紙樣作美勞遊戲，不用欠缺創意地又用上參考書。

十分方便攜帶

揭至另一頁後，電視畫面亦會轉變

學習遊戲

可變成畫板或琴

PICO

娛樂遊戲

改變遊戲可以按鈕進行，十分方便





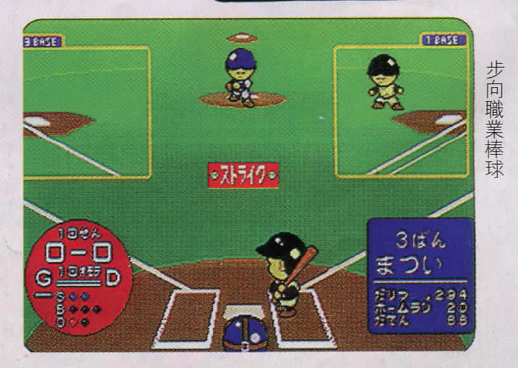
魔法騎士REYEARTH 魔法騎士誕生



世界名作劇場



與媽媽一起



步向職業棒球

以女孩子為對象的遊戲抓圖機

就連CASIO也推出「玩具」抓圖機，看來抓圖機已逐漸成為未來的家用電器之一。以方便程度來説，LOOPY明顯地比PRI FUN稍遜一籌，因它只能抓出其專用軟件的圖象，而抓電視圖像更要用上接駁軟件。然而就軟件來説，CASIO卻聰明地以女孩子作銷售對象，除市場更大外，亦可避免正面競爭，加上以遊戲來培養優良性格來作號召，相信亦有一定的吸引力。





LOORY的軟件

動畫樂園

在此遊戲中，玩者可創造出一名屬於自己的動畫人物，不論樣貌、衣服及背景均要由自己組合，此外更可加上對白框，列印出圖片作明信片等之用。而當中儲藏的動物、花、糕點等的單元便足103有個。



肖像畫家

一個由日本肖像畫大師清常尾監修的繪畫肖像畫遊戲。遊戲中玩者可以遊戲提供的單元組合成自己或友人的肖像，而據有關方面的公布，此遊戲共可組合出三千種的樣貌。哦，如可行的話，警方拼圖組大可留意此產品……

小狗愛情物語

厲害！此遊戲的劇本竟出自寺田憲史的手筆，相信此號稱淚與感動的故事定必有「FINAL FANTASY」的氣勢。故事講述主角人物如何收養一頭可愛的小狗，並與小狗展開一段冒險歷程。此外玩者亦可抓下圖片，自製成圖畫書。



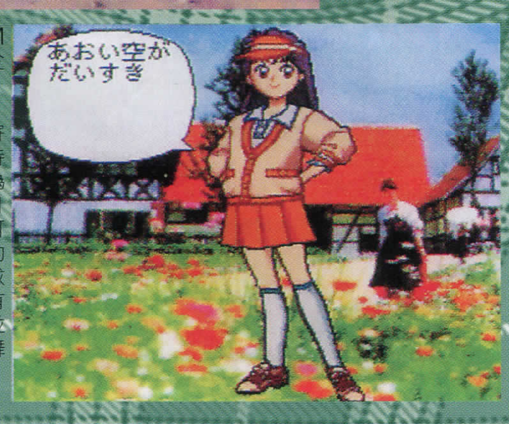
HARI HARI SEAL PARADISE

此乃一個自製貼字或佈事貼的軟件。軟件基本上已內藏六百個動物及人物的圖案，故玩者可創造出適合各自風格的紙。此外圖案的頻色及大小均可自由改變及加上文字，十分有趣。



DREAM CHANGE小金的時裝舞會

為了實現亡父的寄望，小金考入模特兒學校，並以成為超級模特兒為目標。遊戲中玩者可令小金穿上不同的時裝，在通過選拔賽後，小金便會有更多衣服選擇，並且能邁進世界舞台。



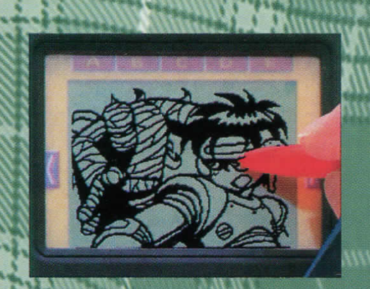
MAGIC GIRL SHOP

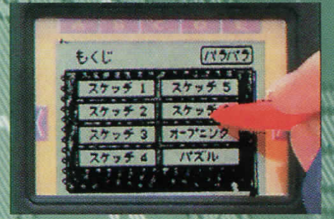
以此軟件加上接駁器與視聽器材接上後，玩者便能將畫面列印成照片或貼紙。此外此軟件更有文字處理功能，能將漢字及假名（日語）列印至圖片上，如有耐性的話，似乎自製漫畫亦不是難事。



電子漫畫塾・一機五用

集漫畫、遊戲、占卜、印章及通信集於一身，便是這台令人驚異的電子漫畫塾。基本上此傢伙如單體操作，遊戲便只剩下砌圖功能，但當加上各軟件後便十分吸引，當中最吸引的便是可畫出自己創造的人物，並與各動畫人物對戰，甚至創作屬於自己的RPG人物及道具，玩其RPG遊戲。至於價錢方面則與一盒超級任天堂遊戲盒帶差不多，只售九千八百日圓，以一機有五種性能來說可說物有所值。



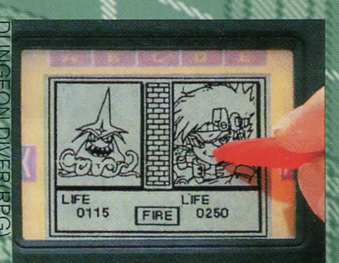








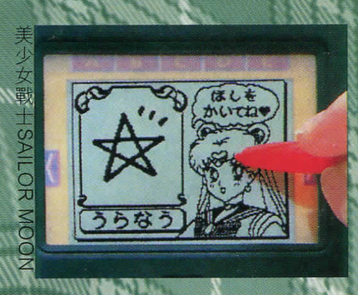
SUPER STREET FIGHTER II X（漫畫）



DUNGEON DIVER(RPG)



龍珠Z對戰型(SEARCH BATTLE)



美少女戰士SAILOR MOON

攝影街機PRINT俱樂部

注意，這台可不是放於街角，會將人影成監犯的自助攝影機，它是一部可將影象放於相片、貼紙及明信片的靚靚自助攝影機「PRINT俱樂部」。就性能方面，此傢伙基本上乃自動操作，使用者只需按入必要的數個指令便行，至於背景方面共設有九種，而且可以ROM方式輸入背景，如出名的觀光勝地，甚至自己的文件，圖畫。概是如此便利的產品，希望香港方面會快些入貨，屆時必將相片貼紙貼到名片上，以增加其驚嚇性。

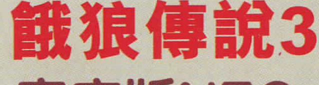
十六格貼紙



明信片



由自己操作秦兄弟的指令



餓狼傳說3
機種：家庭版NEO・GEO

＜餓狼傳說3＞雖然已經推出了一段日子，但仍然隱藏著很多秘密。你有否和秦氏兩兄弟交手過？假若你曾打倒這二人，便可一試今次要介紹的秘技了——在家庭版NEO・GEO中，先完全爆機一次（即是指先後打敗秦崇秀及秦崇雷的完美結局），將進度記錄下來，然後在下次開始遊戲前先在（LOAD SAVE DATA）選OK，跟著選NEW GAME，最後是在選角畫面時，順序將浮標指向TERRY BOGARD、HON FU、MAI SHIRANUI、GEESE HOWARD、BOB WILSON、MOCHIZUKI SOKAKU、ANDY BOGARD、FRANCO BASH、JOE HIGASHI、BLUE MARY，並在指向每一人時按一次B掣，這樣，畫面上便會出現「HERE COME NEW FIGHTERS」字樣，令你可選用山崎龍二、秦崇秀及秦崇雷。

■首先是打倒秦氏兩兄弟完成遊戲，並將資料記錄下來。

■跟著是開始遊戲，先選擇LOAD SAVE DATA。



■然後再選NEW GAME。

■最後是在選角畫面時輸入以下的指令：



順序將浮標指向TERRY BOGARD、HON FU、MAI SHIRANUI、GEESE HOWARD、BOB WILSON、MOCHIZUKI SOKAKU、ANDY BOGARD、FRANCO BASH、JOE HIGASHI、BLUE MARY，並在指向每一人時按一次B掣

■當畫面上出現「HERE COME NEW FIGHTERS」字樣時，便代表你輸入的指令是成功了。



■這樣，你便可以在原有角色外選用山崎龍二、秦崇秀及秦崇雷。

在第一章取得超強實力！

新SD戰國傳大將軍列傳
機種：超級任天堂

這遊戲已經推出有一段時間了，如果你想一試但又不想從LV1開始慢慢提高等級的話，大可一試這個秘技：在第一關中，先在弓銃壹的回合時，將浮標指向「特殊」中的「變幻」，並同時按左、Y、L及R掣，跟著是將浮標指向「待機」，並同時按上、X、L及R掣。這樣，當大家在狀態畫面中看弓銃壹的數值時，會發現在各方面均有了大幅度的提高。

■首先是將浮標指向「特殊」中的「變幻」，輸入以下的指令：



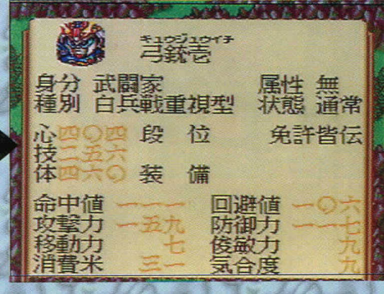
同時按左、Y、L及R掣

■跟著是將浮標指向「待機」，輸入以下的指令：



同時按上、X、L及R掣

■這樣，便可在第一章得到如此強大的戰鬥力了！





微型戰士出動！

餓狼傳說3
機種：家庭版NEO・GEO

有時候，大家可能會想搞搞新意思，這時便可一試這個將人物變小了來作戰的秘技。方法簡單得很，首先，你要以2人對戰開始，跟著是在選角畫面中選定角色後，雙方同時按著B和C掣，這樣，到遊戲開始時，雙方便會以超細小的尺碼出現並開始戰鬥，這秘技和其他同類秘技的不同之處，是人物的攻擊判定會以縮小後的大小來計算，而部份必殺技亦會同時跟著變細。



■首先是以兩人開始遊戲，來到選角畫面中。在這時輸入以下的指令：

雙方同時按著B及C掣直至該回合開始

■這樣，雙方的人物便會以超微型的尺碼出現。





■雖然人物變小了，但因為大部份遠程武器的大小沒有改變，所以會出現相當嚇人的場面。

隨時看到3種不同的完結畫面

J聯盟95
機種：超級任天堂

利用這秘技，可以不用比賽便看到聯賽戰裡的三種完結畫面。

三款畫面均是在EPOCH公司商標記號出現時輸入指令的，首先，若同時按著下、A、L及R掣不放，可看到聯賽戰中落敗時的場面；若同時按著下、Y、L及R掣不放，可看到52戰的聯賽戰中獲勝時的場面；若同時按著下、B、L及R掣不放，則可看到26戰的聯賽戰中獲勝時的場面。

■在這公司商標出現時輸入不同的指令，便會出現不同的效果。

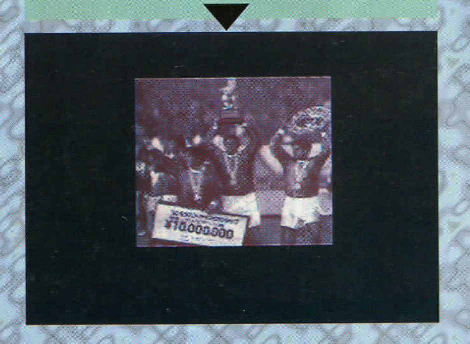


同時按著下、A、L及R掣不放



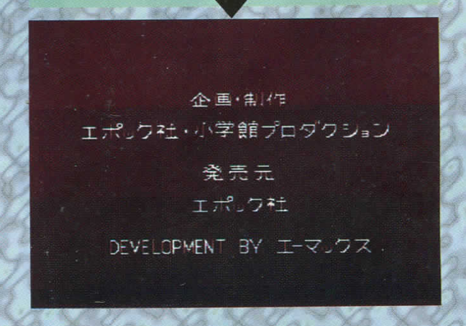
■可看到聯賽戰中落敗時的場面

同時按著下、Y、L及R掣不放



■可看到52戰的聯賽戰中獲勝時的場面

同時按著下、B、L及R掣不放



■可看到26戰的聯賽戰中獲勝時的場面。



VR NET COP
VRNETCOP
網絡巡警阿堅
第二回
PRODUCTED BY 楚堅

哼，一食完晚飯又入電腦房啦？

只顧玩 VR GAME 便不理人家了？

嘻，別發脾氣嘛，你也可以上網絡隨便購物消閒啊……

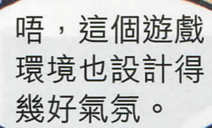






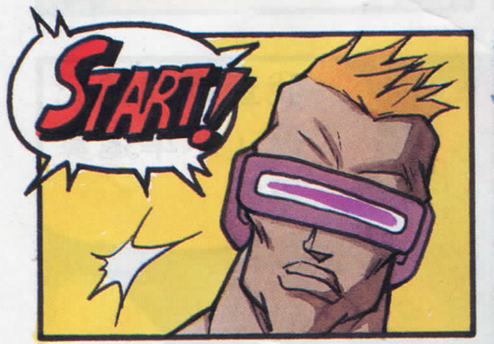


SHUUUUUUUOOOOOMMM


唔，這個遊戲環境也設計得幾好氣氛。

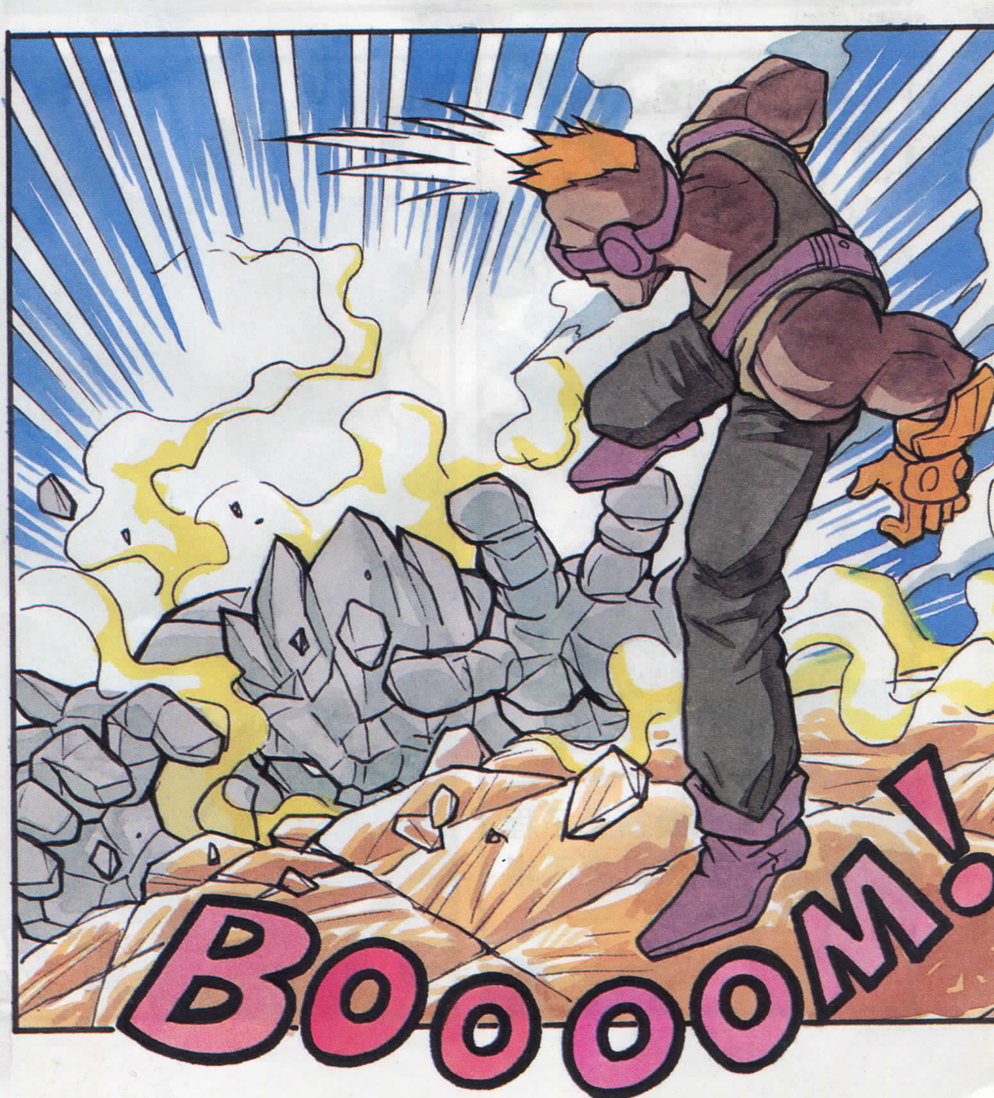


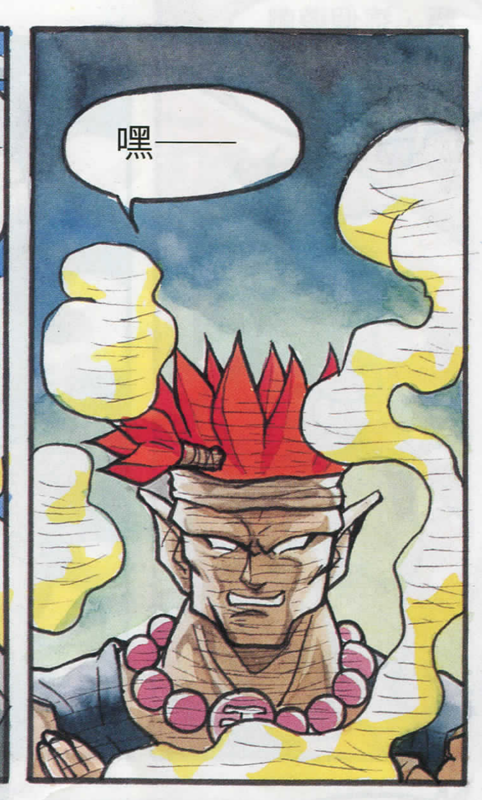
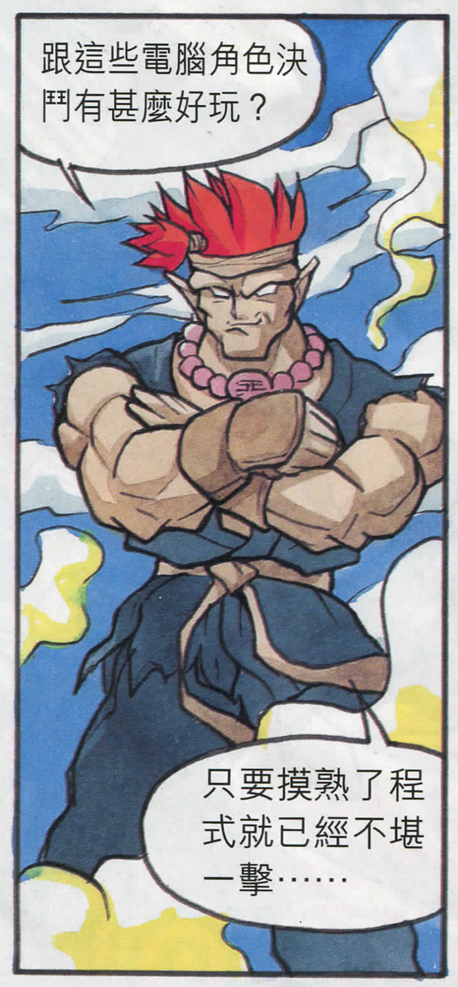

待我今晚闖過這一關，就可以找首領決鬥了。


START!




?

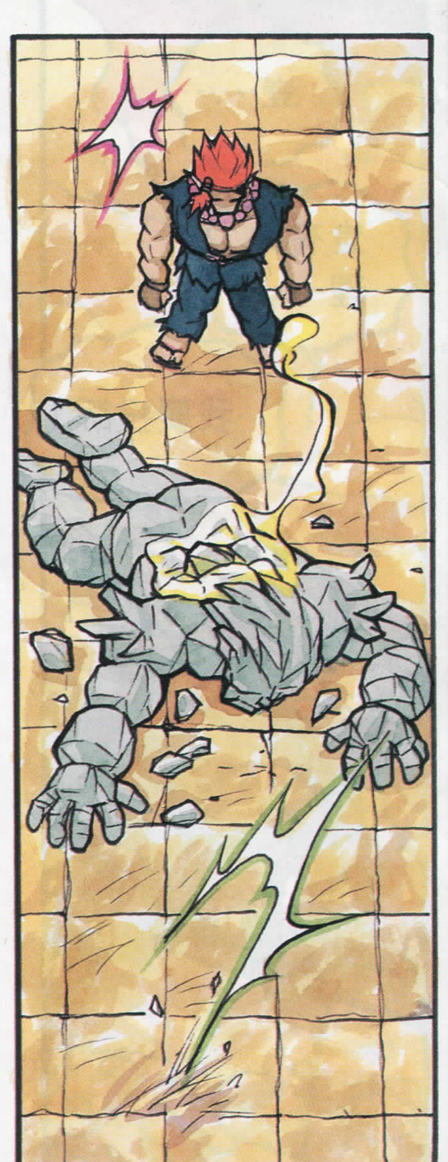

BOOOOM!


搞甚麼啦？
還未戰鬥便傷成這副樣子……

嘿——

跟這些電腦角色決鬥有甚麼好玩？
只要摸熟了程式就已經不堪一擊……

我查過你的紀錄，水準還算不錯，
有資格跟我交手——



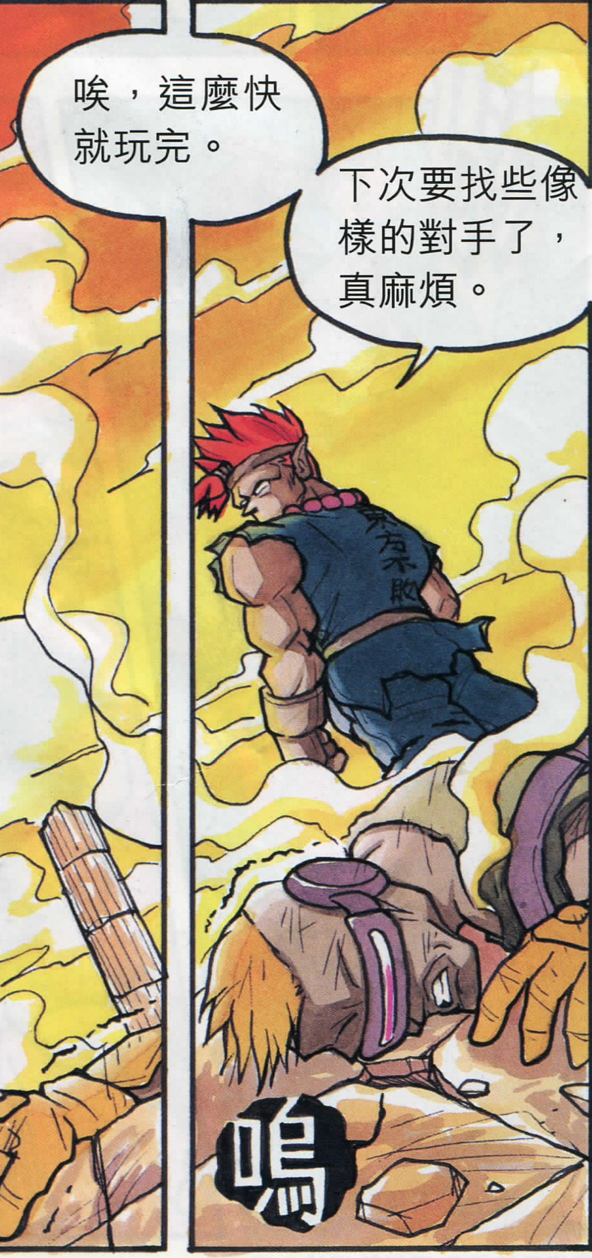




HACKER：擅自進入別人的資料庫、網絡系統盜取資料的網絡入侵者。

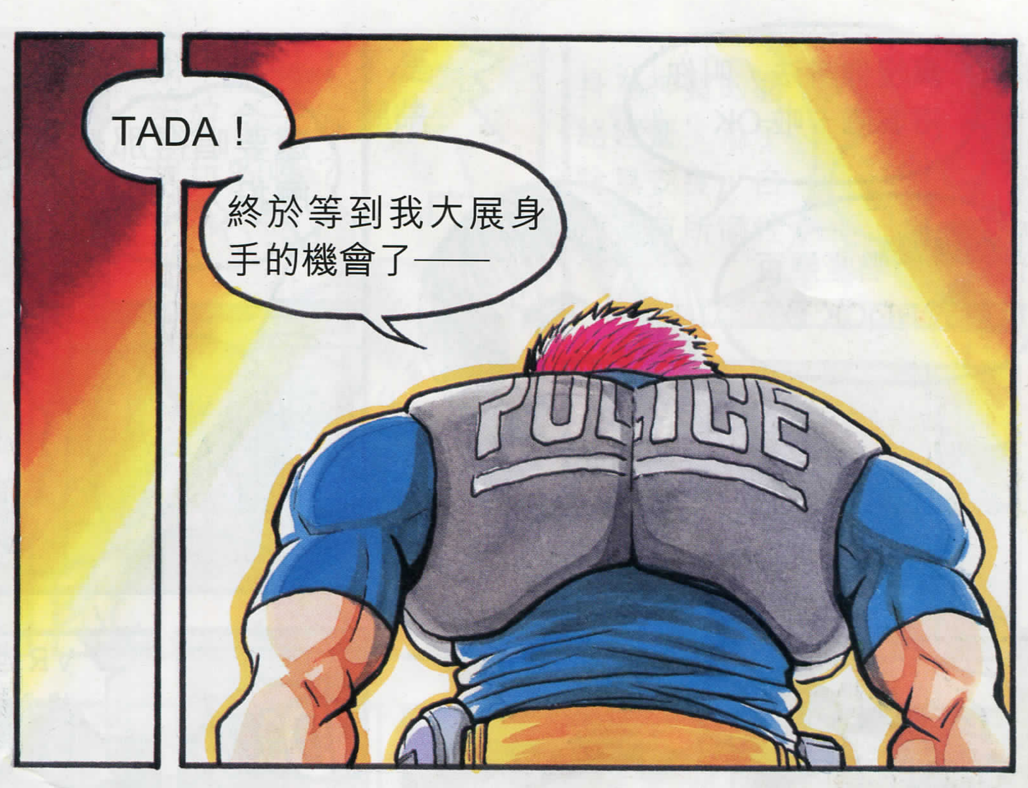

嘿嘿——
?!
熱身運動滿意吧？
真正的戰鬥要開始了——


呼呼

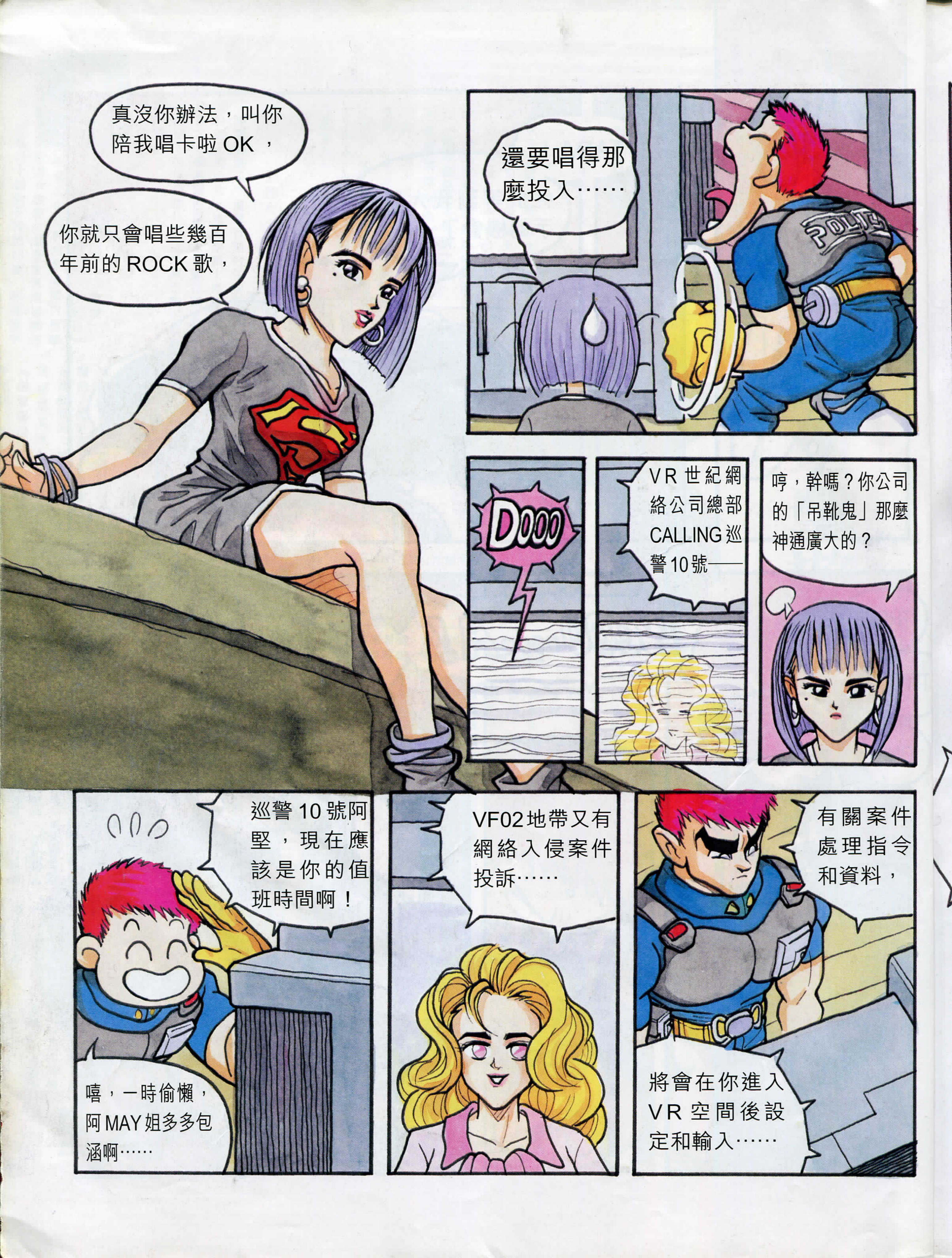

唉，這麼快就玩完。
下次要找些像樣的對手了，真麻煩。
嗚


豈……
豈有此理……
我要投訴！



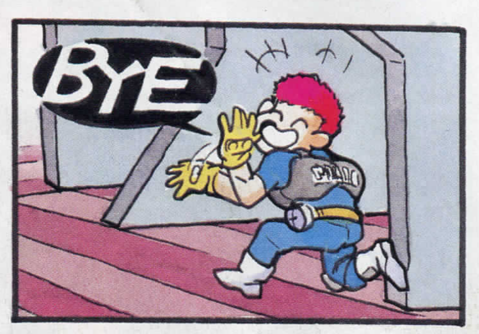


THREE!
TWO!
ONE!
WOOOooooA!
我是惡夢，天天都可騷擾你——


真沒你辦法，叫你陪我唱卡啦OK，
你就只會唱些幾百年前的ROCK歌，
還要唱得那麼投入……
POLICE
DOOO
VR世紀網絡公司總部CALLING巡警10號——
哼，幹嗎？你公司的「吊靴鬼」那麼神通廣大的？
巡警10號阿堅，現在應該是你的值班時間啊！
嘻，一時偷懶，阿MAY姐多多包涵啊……
VF02地帶又有網絡入侵案件投訴……
有關案件處理指令和資料，
將會在你進入VR空間後設定和輸入……


LU!

我不依呀！不是說好今天偷懶陪我玩的嗎？
唉，少女形象……

身為神聖的網絡巡警，為了除暴安良，自然要有所犧牲了！

BYE

由於現時在網絡內使用同一領域資料的會員太多，
所以你預設使用的武器被暫停使用。你要扮成電腦角色來捕捉那網絡入侵者。
為避免你的重火力武器破壞上線者的資料，令公司蒙受損失，
不過，當你的生命有危險時，總部會考慮增援的……
WHAT ?!

不讓我使用武器來捉入侵者？不是那麼好介紹吧？
還有，我好像連波動拳也未懂使出啊……
TO BE CONTINUE……



插圖：高田裕三

遊戲雜誌著重遊戲情報的速度、數量和攻略的水準這想法一點也沒有錯，但是，很多遊戲迷對一個遊戲產生興趣，其實多是始於宣傳上使用的人物設定和插圖，可惜，雜誌上刊載的插圖大多不是給縮得小小的，便是給那些搶眼的標語遮去一大截。「THE ART OF GAME」就是希望闢出多一點空間，讓大家細心品嚐這些在香港難得一見的「遊戲藝術品」。大家會賞面多留一會嗎？

3 X 3 Eyes
－吸精公主－


伊蘇V
The Art of Game
© 日本 FALCOM 1995